LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Natale - n°124 - Edizione CD €6,90

3 CD! IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO SWAT 4

RECENSITO!

NEED FOR SPEED CARBON

Le corse illegali tornano a infiammare le notti dei vostri PC!

WINDOWS VISTA! COSA CAMBIA PER I GIOCATORI!

WARHAMMER MARK OF CHAOS
Strategia in tempo reale nel mondo fantasy di Games' Workshop

INOLTRE...

13 giochi recensiti tra cui
PES 6
Guild Wars Nightfall
Blitzkrieg II Fall of the Reich
Marvel La Grande Alleanza
Top Spin 2
WH 40K Dark Crusade
Star Wars L'Impero in Guerra
L'Esercito dei Corrotti
Dominions 3

CLAMOROSO SCOOP!

LEFT 4 DEAD

Lo sparatutto online contro i morti viventi con il motore di CounterStrike!

Non è morto ciò che in eterno può attendere. (H.P. Lovecraft)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

NFS: CARBON

92 Le pazze corse di *Need for Speed* tornano sui vostri PC con il nuovo capitolo della serie, *Carbon*!

28 GIOCO COMPLETO - SWAT 4
Uno dei migliori FPS tattici mai creati per computer. Mettetevi al comando di una squadra SWAT e "risolvete" le durissime missioni di intervento d'urgenza, dove ogni angolo può nascondere un rapinatore, un assassino o un terrorista!

20 ESPLORA E GIOCA
Sul CD di GMC si fanno spazio il demo tutto europeo di *PES 6*, oltre a quello tutto vapore e rotaie di *Sid Meier's Railroads!*. Sul DVD doppio strato ne troverete molti altri: il supersegreto *Splinter Cell: Double Agent*, l'enorme *Warhammer: Mark of Chaos*, il veloce *NfS: Carbon*, il fiabesco *Eragon*, e tanti GB pieni di demo, Mod, utility e patch.

Un nuovo gioco svelato!

LEFT 4 DEAD
Il nuovo gioco di Valve in cui i nemici non sono terroristi, ma famelici Non Morti!

Need for Speed: Carbon - pag. 92

Mark of Chaos - pag. 96

PES 6 - pag. 100

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

Guild Wars: Nightfall - pag. 106

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Sempre avanti" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Garante" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Sedia" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Lo speciale?" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Consulenza" Eraldi
Marina "Master" Albertarelli

CORPO REDAZIONALE
Claudio "HDMI" Tradardi, Carlo "Hardware" ...
Gianluca "Recorder" Loggia, Luca "Angolo" Spinelli, Mattia ...

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "E vai così!" Patrian

FOTOGRAFO
Alessio Montaneri

HANNO COLLABORATO
Paolo "Ricerca" Dante, Vincenzo "On Air" Beretta, Primoz "Natalizio" Skulj, Matteo "due pagine" Bittanti, Alessandro "Morale" Galli, Marcello "Romana" Crilé, Marco "Rimembranze" Andreoli, Nemesis, Orsola Paveri, Roberto "e-mail" Camisana, Yuri "È Arrivato" Abietti, Davide "Quader" Giulivi, Paolo "Cioè Cel" Cupola, Andrea "Sirec" ..., Claudio "Disegno" Villa, Simone "...", Elia "Programmazione" ..., Danilo ..., Enrico "In Viaggio" ..., Andrea "Canada" Babich, Andrea ..., Marco ..., Salvemini, Fabio "Al servizio di Sua Maestà" Bortolotti, Steve "Alex" Helm

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bortolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Lucia Piccariel
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
MEDIAWAVE S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale ... 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIRETTORE AMMINISTRATIVO Massimo Necci
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
stefano.lisi@futureitaly.it
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Reboglioti
PRODUZIONE produzione@futureitaly.it

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 182
Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale
D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Il doppio del prezzo di copertina
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. - Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ITALIA
m-dis distribuzione media S.p.A.
tel 02/25.82.1 - fax 02/25 82 5306 - e mail:info@m-dis.it

Certificato ...399
del 2/12/2004
...2003
...60 185

Future Media Italy è parte di Future plc

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Atlanta - Bath - London - Milan - New York - Paris - San Diego - San Francisco

Poche risposte

Era il 7 maggio 1999, quando nell'editoriale di GMC 26 titolavamo "Censura? No, grazie!". Con un certo rammarico, siamo costretti a prendere atto del fatto che, in oltre sette anni, nulla è cambiato, se non per il peggio.

Ci eravamo ripromessi, nel momento in cui un popolare settimanale aveva dedicato la copertina a *Rule Of Rose* per PlayStation 2, di non dedicare particolare attenzione all'ennesimo articolo "scandalistico" sui videogiochi violenti e nocivi per la buona educazione dei nostri figli. Non si trattava del primo articolo di questo tipo, non si sarebbe trattato, purtroppo, dell'ultimo.

Il 16 di novembre, però, un messaggio sul forum di GamesRadar.It ci ha fatto cambiare idea. Lo potete leggere tutti, puntando i vostri browser verso questo indirizzo: **http://forum.gamesradar.it/printthread.php?t=441403**. Lo avete letto? Bene, proseguiamo allora.

Il messaggio in questione solleva interrogativi interessanti. Viene spontaneo chiedersi, per esempio, come si potrebbe definire un giornalista che, non avendo probabilmente la più pallida idea dei contenuti di un videogioco di cui è chiamato a scrivere, né, potremmo supporre, la benché minima voglia di provare il videogioco in questione, ritenga corretto effettuare una ricerca su Internet, per potersi poi "ispirare" alla recensione di un ragazzo, scritta il 28 marzo 2006 (**http://forum.gamesradar.it/printthread.php?t=334879**). Il punto di domanda si fa più ingombrante nel momento in cui l'articolo che il suddetto giornalista deve scrivere viene poi presentato con strilli quali "ha provato in anteprima lo scandaloso *Rule Of Rose*".
Ci si potrebbe anche chiedere che cosa questo giornalista intendesse quando descriveva la grafica del gioco "così terribilmente realistica..." da aver indotto "più di una volta a spegnere la Playstation anche il cronista". Considerando l'apparente "ispirazione" di cui sopra, soprattutto, ci si potrebbe chiedere se questa fantomatica PlayStation sia mai stata accesa.

Tante domande, tutte probabilmente destinate a restare senza risposta. Del resto, il nostro Paese ci ha abituati a ben altri interrogativi irrisolti, che volete che siano queste quisquilie sui "giochini" con cui siamo soliti trascorrere una parte del nostro tempo libero?

Per quanto riguarda il tema che si ripropone, come scrivevamo, a distanza di ben sette anni, la nostra posizione non è mutata da allora a oggi. I videogiochi continuano a cercare, e trovare, paralleli con il cinema. Il cinema, da decenni, prevede dei controlli, per legge, sull'età degli spettatori. Se da un lato questo limita i film che un minorenne può vedere, dall'altro è innegabile che tuteli il sacrosanto diritto degli adulti di vedere quello che ritengono opportuno.

A chi fa comodo, esattamente, che il videogioco differisca dal cinema sotto questo aspetto? Accidenti, non riusciamo a farne a meno! Ecco un'altra domanda, di quelle antipatiche, che resterà senza risposta. Eppure... eppure, a ripensare a tutto quello che abbiamo scritto, c'è un termine che ci gira per la testa, una parola che assomiglia sempre più a *cialtroneria*. Chissà perché?
Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

La POSTA in gioco

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@futureitaly.it

"IL Notale, quondo orrivo, orrivo" quindi, a costo di essere banale, anche l'ongala della posto non può dimenticorsi di ougurare un Buon Natale a tutti voi, che ospettate con pozienzo di scartare i doni sotto l'olbero (la moggior parte sarò senz'altro o sfonda videoludico, ommettetela senzo vergogna!). In questo periada, si è soliti dire che si diventa tutti più buoni, per cui sperioma che lo regolo valga anche per i nostri lettari che, negli ultimi mesi, si sono impegnati a scovore il proverbiale pelo nell'uava in giro per lo rivisto, sallevando dibottiti epistalari – e nan – con lo sattascritto in merita olle valutazioni di olcune recensioni. Un esempia la trovote nello spazio dedicoto o "Lo redazione risponde". Scherzi e (finte) romonzine a parte, rinnova i miei auguri di Buone Feste e di uno splendida anno nuovo!

PIÙ "ROSA" PER TUTTI!

Cara, bellissima, simpaticissima, intelligentissima – eccetera – Nemesis, varrei parlarti di una questione che ha interessata sia il nastro amato forum, sia la nostra straordinaria rivista: le bellissime ragazze-gamer. Sano rimasto piacevolmente sorpresa della lettera mandata da Valentina al supremo Kevorkian (porgo i miei amaggi al KK – King Kevorkian), in cui lanciava un forte messaggia (sotto-sotto c'era anche un avvertimenta) ai giocatori maschi. Non immagini quanta mi faccia felice leggere, nelle pagine di GMC, che una ragazza ha il coraggio di farsi avanti e ricanoscere "il sua lato oscuro" di principessa del mondo PC armata di mause e tastiera, pranta ad affrontare alla pari un giocatore maschio. Questo, seconda me, è il nuovo mada in cui

"Sono assolutamente incapace di giocare il 99% dei titoli in commercio!"

da Video giochi difficili – Alessandro

PIÙ "ROSA" PER TUTTI! Anche le signorine per bene amano prendere un cannone e sparare a destra e manca.

dal Forum di gamesradar.it

ARTISTI PER GIOCO

Nan ci stancheremo mai di ripetere l'invito a partecipare numerosi al vemissage proposta nel **Thread** "[GMC] Official Loga Cantest" del **Canale** "Games Contact". Si tratta del luogo, aperta mesi or sono dal prode Fr4nk, in cui si incantrano gli artisti che si adaperano per inserire in contesti videoludici il logo della nastra rivista. Tra i lavari più recenti, abbiamo l'anare di presentare l'omaggio al mitica *Doom*, proposto da DooM-ITA – e chi altri? Poi, passanda a titoli più recenti, prendiamo in esame l'apera di Jecalux 90: Mi è venuta benissimo! L'ho fatto col Garry's Mod 9, a parte la G e la C fatte con Paint. Spero che sia pubblicata. Eccoti accantentato, con tanto di postilla relativa al fatta che: C'è una natevole male di dettagli che potrebbero andare persi nell'immagine ridotta alle dimensioni di stampa.

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Videogiochi difficili

Carissima Nemesis,
sono un insegnante di italiano per stranieri appassionato di videogiochi, internauta di lunga data, fedele lettore di GMC. Possiedo un PC e anche una PlayStation 2, ma sono assolutamente incapace di giocare il 99% dei titoli in commercio!
Mi spiego meglio: spesso, m'imbatto in giochi che sia per l'argomento, sia per le ambientazioni, mi attraggono tantissimo. Spesso è la vostra rivista che li segnala, o addirittura li allega al numero in edicola. Sono di norma gestionali o avventure, o sparattutto in soggettiva, o strategici. Essendo laureato in storia e appassionatissimo di calcio, i manageriali calcistici o i gestionali a turni di argomento storico sono da me molto appetiti. Ma c'è un problema. Non mi riesce di giocarci, anche se per l'assoluta totalità degli utenti sono facilissimi e addirittura noiosi. Vado molto velocemente in confusione tra le mille e mille opzioni, comandi, tasti e schermate.
Mi spaventano i manuali, mi confondo spesso tra le missioni. Mi blocco per un nonnulla e mi arrendo, a meno di trovare i trucchi o le guide. Sulla PS2 è ancora peggio e, a mala pena, mi riescono gli arcade più semplici. A essere sincero, lo trovo frustrante e mi arrabbio spesso.
Ma a monte vi è anche la convinzione che, quando comincio a giocare, lo faccio per divertirmi e la voglia di fare un'ennesima fatica di studio e applicarmi almeno per una mezz'ora non mi va proprio. Quando gioco mi voglio distrarre, non pensare a nulla e rilassarmi.
Capisco che gli sviluppatori e i programmatori devono superarsi per vincere in un mercato sempre più competitivo, ma spesso ci vuole più per capire e imparare, che per giocare! So che è solo colpa mia, ma se anche giocare diventa una fatica, io, mio malgrado, mi arrendo. Non cerco comprensione, ma chissà se in giro ci sono altri come me, anche un po' pigri, che si arrendono e si accontentano di ascoltare i racconti di chi i giochi li studia, li capisce e li finisce.
Con affetto e riconoscenza.

Alessandro

Mio caro Alessandro,
la tua lettera mi spiazza! Ho appena finito di dare una sbirciata in giro per il forum di GamesRadar e, più in generale, su Internet e l'andazzo generico pare essere uno solo: a detta del 95% del popolo virtuale, i giochi sono troppo corti e troppo facili. Esiste, ovviamente, anche quel 5% di cui tu fai parte e che non ha paura di andare controcorrente e dichiarare il proprio amore per i titoli più "immediati" e semplificati. Ti esprimo la mia opinione in merito, cercando anche di restare in tema con la lettera: sono conscia del fatto che ormai, sempre più spesso, [illegible]ova ad affrontare sfilze di tutorial, di pagine di manuale, eccetera, prima di iniziare "davvero" a giocare. Per non parlare della configurazione dei comandi su tastiera, che spesso farebbe andare fuori di testa anche Pico della Mirandola! Bisogna ammettere, però, che questo tipo di problematica è circoscritto a determinati generi, come gli strategici per esempio, mentre per cimentarsi in un'avventura grafica o un gioco di piattaforme non servono preliminari particolari.
Il tuo caso, purtroppo, soffre di un'incompatibilità fra contenuto e forma. In altre parole: a te piacciono concettualmente i giochi a sfondo storico e quelli che richiedono abilità gestionali – tutta roba che, per forza di cose, richiede un minimo di studio alle spalle per avere la giusta profondità e offrire un livello di sfida accettabile. Quella che tu chiami pigrizia (ma che preferisco definire "voglia di spensieratezza") ti tarpa le ali e ti fa perdere il gusto di giocare. Non posso far altro che consigliarti di provare dei generi diversi o di giocare con un amico, in modo da rendere meno noioso il percorso di apprendimento delle regole e, perché no, da aiutarti a superare i momenti di empasse che ti bloccano e ti fanno abbandonare un titolo prima di averlo finito. Dopotutto, un minimo di impegno mentale e di sforzo deve pur esserci, anche se ci si mette semplicemente a giocare a *Zuma*. Rimbocchiamoci le mani e forza e coraggio!

le donne (della generazione hi-tech) possono affermarsi dopo la parità sul posto di lavoro, eccetera: utilizzando la tecnologia e battendo i maschi sul loro territorio.
Ho avuto l'occasione di affrontare alcune ragazze (a *Quake 3*) e devo dire che si sono dimostrate abbastanza valide come giocatrici, e ciò non può che rendermi contento. Sono un sostenitore della parità dei sessi e vorrei lanciare un messaggio alle nostre lettrici: fatevi avanti, perché c'è spazio a volontà per tutti, soprattutto per voi. Apprezzo che nella mia rivista preferita (viva GMC e tutto il suo staff) ci sia anche un pizzico di rosa (a partire da te, da Elisa, eccetera). Più "rosa" per tutti! Grazie per l'attenzione accordatami, e grazie a tutti voi di GMC per il lavoro e il servizio che offrite.

Sorin B.

PS: Una piccola proposta. Che ne dite di dedicare un piccolo angolo con 2-3 link a giochi gratis in Rete, con poche righe di recensione?

Affezionatissimo Sorin,
innanzitutto grazie, a nome di tutti i "fiocchi rosa" che si aggirano nei nostri uffici (e non solo), per le tue parole cariche di affetto. La realtà femminile che orbita intorno al mondo dei videogiochi è una componente da non sottovalutare affatto e, per certi versi, ciò non ha mai rappresentato una novità. Quello che non viene facilmente sottolineato, piuttosto, è la capacità di buona parte delle videogiocatrici di riuscire a interessarsi anche a generi che – per una sorta di "discriminazione maschilista" – vengono spesso e volentieri definiti "off limit" per il pubblico in gonnella. Di solito, si tende a pensare che le ragazze si lascino attrarre da giochi come *The Sims*, dai puzzle game o anche dai platform. Dal canto mio, invece, posso dirti di aver conosciuto una fanciulla appartenente a uno dei clan italiani più famosi dedicati a *Halo* o, ancora, di aver assistito alla disfatta di un'intera redazione (meglio non specificare quale o è la volta buona che mi rigano l'auto...) sul campo dei picchiaduro a opera di due gentili donzelle.
A essere onesti, però, è indubbio che la percentuale di femminucce, paragonata all'infinità di ragazzi patiti

dal Forum di gamesradar.it

UNA VITA DIFFICILE

Tante sono le discussioni che vengono aperte quotidianamente nel **Canale** "Mondo Computer" e ciò rende difficile il lavoro di selezione per la pubblicazione. Difficile proprio quanto i titoli citati nel **Thread** "gioco più difficile" a cura di nik44. L'amico del Forum dice: Proprio l'altro giorno, ho finito *GTA: San Andreas* e mi sono accorto che è il gioco più difficile cui abbia mai giocato. Forse anche il più difficile che esiste. La pensate come me? Alcuni utenti hanno condiviso l'opinione, mentre altri hanno posto l'accento su prodotti diversi. Per Shock85 uno tosto è: *Far Cry*, soprattutto l'ultimo livello, Volcano. Alla fine, ho dovuto mettere i trucchi, perché mi ero scocciato di ripetere intere sezioni. † Constantine † ha trovato notevoli difficoltà in *The Watchmaker* e afferma che: Senza usare la soluzione in 4 precisi punti, è impossibile da finire. Volendo cercare una regola generale per la difficoltà dei giochi, citiamo __SLASH__: i più difficili sono quelli che siamo meno abituati a usare. Abbiamo sempre dei generi che preferiamo, spesso proprio perché con alcuni giochiamo meglio (e ci divertiamo di più). Con altri, invece, accade il contrario.

IN BREVE

Carissima Nemesis,
è tanto che ti scrivo, ma purtroppo non ho ancora ricevuto risposta su una questione che mi sta a cuore: il prosieguo di un gioco magnifico, *In Memoriam*. Ho trovato notizie su Internet a proposito del titolo di questo seguito, *In Memoriam 2: Le Dernier Rituel* e sembra ancor più bello e appassionante. L'unica cosa che non riesco a capire è se uscirà in Italia o meno, poiché per ora è certo solo in Francia, paese dei suoi produttori. Mi faresti felice se potessi darmi qualche notizia in più, magari dicendomi se verrà recensito da GMC, come è accaduto per il primo episodio. Attendo fiducioso una tua risposta.

Roberto

Carissimo Roberto, il gioco cui ti riferisci è conosciuto anche come *Missing: Since January*. Il secondo capitolo della serie, *Evidence: The Last Ritual*, dovrebbe essere

di PC e console è senz'altro inferiore. Mi fa piacere che tu abbia apprezzato la nota "in rosa" che si ritaglia il suo spazietto anche all'interno di GMC, pertanto, rinnovo i miei (anzi, "nostri") ringraziamenti.
Per quanto riguarda la proposta di dedicare un angolo alle recensioni di giochi gratuiti, posso dirti che quando ci capita tra le mani un titolo particolarmente meritevole (vedi *La Terribile Minoccia degli Invasori dall'Audiogalassio*) non ci lasciamo sfuggire l'occasione di proporlo ai nostri lettori. Per i giochi "minori", invece, quando possibile cerchiamo di inserirli all'interno del DVD o CD in allegato, anche per favorire coloro i quali non dispongono di una connessione tale da permettere il download di file particolarmente grossi, ritagliando anche lo spazio per una brevissima recensione nella rubrica Next Level o all'interno della guida al DVD. Un bacio da parte mia e delle altre signorine di GMCi

dal Forum di gamesradar.it

CONFEZIONE APRI-CHIUDI

Il surriscaldamento del PC è un argomento che non va mai fuori moda, quindi ci piace l'idea di trattarlo con il **Thread** "il case aperto riscalda di +?" aperto da Grey Wolf (ita) nella sezione "Hardware" di "Mondo Computer". La questione posta dal ragazzo è chiara: Come da titolo. Ora l'ho chiuso. Ho una ventola dietro il case. Le prime sagge parole arrivano da Radeon89: Dipende. Se è veramente aerato come si deve, quando è aperto potrebbe raffreddare meno, ma nel tuo caso credo che potrebbe migliorare la situazione, dato che hai solo una ventola. La conferma da balmung91: Dipende, aprendolo mandi a farsi benedire tutti i circoli d'aria che si formerebbero se avessi ventole con posizioni studiate. Con una sola ventola credo che tu abbia dei benefici. Di diversa opinione è, invece, Dagra: Penso che scaldi meno quando è aperto. O almeno si raffredda prima. Certo, quando lo tieni spento...

VIDEOGIOCHI IN SALDO

Cara Nemesis,
di al tuo collega di evitare tentativi di soffocamento al cinema, perché non so come potremmo fare noi lettori senza di te. Ti scrivo in merito alla questione dei prezzi dei videogiochi. Ho acquistato più giochi in quest'ultimo anno, che nel resto della mia carriera videoludica (tutti i titoli che provavo erano i vostri magnifici allegati).
E ciò spendendo al massimo 20 euro a gioco. Questo significa che sempre più case pubblicano, dopo pochi anni, giochi meravigliosi a prezzi molto bassi, in barba a quelli che criticano il costo dei videogame. Inoltre, ho riflettuto

La redazione risponde Troppo buoni con Titan Quest

Carissima Nemesis,
sono molto deluso dalla recensione di *Titan Quest* (autore Raffaello Rusconi, GMC 118) e, in modo particolare, dal voto finale (otto e mezzo). Ci troviamo di fronte a un gioco che è il massimo della linearità, con poca libertà d'azione e scarso numero di missioni. La longevità è segnata solo dalla difficoltà esagerata (anche a livello minimo) e dai checkpoint sparsi in modo discutibile. Per non parlare del respawn dei nemici già sconfitti (boss compresi): dopo ogni caricamento del gioco, ricompaiono come per magia! Insomma, un altro sporco trucco per aumentare la longevità.
Non tutti passano le proprie giornate a divertirsi davanti a un monitor (personalmente, ci sto circa 45 minuti al giorno) e non mi sembra giusto farmi finire un titolo dopo tre mesi solo perché non posso salvare liberamente, mentre con il quick save ci impiegherei 10 ore al massimo!
Sono stupito che una grande mente come Brian Sullivan non abbia capito che la longevità di un gioco non si misura dal numero delle ore necessarie per portarlo a termine, ma da quanto un titolo ci tiene incollati davanti allo schermo senza farci annoiare.
Nella prima pagina dei giochi provati da GMC si legge che "un gioco che prende 8 (o più) deve essere preso in considerazione anche da chi non è appassionato al genere". *Titan Quest* vi sembra un gioco da consigliare anche a chi non ama il genere? Ammettetelo, vi siete lasciati incantare dall'ennesimo clone di *Diablo* e quell'otto e mezzo è un po' esagerato. Per quanto mi riguarda, la mia copia di *Titan Quest* è finita sullo scaffale degli acquisti sbagliati, in attesa di essere venduta al più presto.
Un abbraccio.

Antonio da Lecce

Carissimo Antonio,
innanzitutto mi voglio complimentare per le tue osservazioni pertinenti e, allo stesso tempo, pungenti. Nonostante possa trovarmi d'accordo con te, resto dell'avviso che *Titan Quest* sia un ottimo titolo. Certo, giocarci un'oretta al giorno affrontando tonnellate di nemici agguerriti è quella che possiamo definire un'impresa epica, e capisco la tua frustrazione. I game designer hanno fatto una scelta precisa: proporre un titolo calibrato con una difficoltà medio/alta in netta rottura con la tendenza attuale, quella di avere giochi facili della durata di 8-10 ore. Tra gli strumenti per realizzare questo preciso piano rientra, tra le altre cose, il sistema di salvataggio da te analizzato. Forse, in alcuni punti *Titan Quest* perde un po' di mordente, ma sono "cadute" di gameplay che hanno colpito anche classici intramontabili quali la serie *Diablo*. L'avventura proposta da Iron Lore è piaciuta molto a tutta la redazione e nella valutazione complessiva abbiamo tenuto conto dell'ottimo editor sviluppato e delle modalità multiplayer create ad hoc. Poi, il costante lavoro di aggiornamento (siamo alla patch 1.20) sta migliorando lentamente *Titan Quest*, limandone le incongruenze e correggendo alcuni errori. Insomma, se fossi in te, darei una seconda possibilità al titolo di Brian Sullivan. Secondo la mia opinione, è uno dei più bei cloni della serie *Diablo*.

Raffaello Rusconi

Il voto conquistato da *Titan Quest* sulle pagine di GMC ha lasciato perplesso il nostro Antonio.

dal Forum di gamesradar.it

SETE DI CONQUISTA

Nel **Thread** "Consigliatemi un gioco in cui gestire il proprio Impero!" Gogeta super sayan 2 chiede un suggerimento all'allegra quanto competente brigata di GamesRadar.it.
Con modestia scrive: Perdonate la mia ignoranza, ma esiste un gioco in cui sia possibile creare un impero, costruire le proprie città gestendole singolarmente, e poi combattere battaglie per conquistare altri territori, allearsi con delle nazioni, commerciare, eccetera? Una risposta celere arriva da Danny_acab: Con la tua descrizione, secondo me, c'è solo *Civilization IV*. Se, invece, vuoi giocare con dei periodi storici limitati, devi buttarti su titoli di Paradox come *Crusader Kings*, *Europa Universalis II*, *Victoria* e *Hearts of Iron II: Doomsday*. Un'alternativa arriva dalla parole di Indiana_Jones: Ti consiglio *Caesar IV*, ricordo che il terzo capitolo mi ha letteralmente rapito. È un gestionale che tiene conto del commercio via mare e via terra, dell'umore dei cittadini, della loro voglia di feste, della fede e delle condizioni igieniche. Offre, inoltre, la grandissima soddisfazione di vedere la propria città crescere a vista d'occhio.

■ PARAMETRI PERSONALI
Fra le simulazioni sportive, *Madden NFL* rimane tra le migliori.

"Dove è finita la musica nei videogiochi?"

da Musica: maestro! - fpsforever

molto sul fatto che tutti i titoli appena usciti richiedono configurazioni elevate. Se una persona può permettersi tale configurazione, è assurdo che non sia in grado di affrontare il costo del videogioco. Di contro, gli appassionati con configurazioni medio-basse possono tranquillamente acquistare ottimi giochi a prezzi economici. Spero di essere stato chiaro e di trovare il tuo consenso. Grazie mille per l'attenzione.

Jonny Fox Neo

PS: Se ti volessi dedicare un personaggio di un libro fantasy che sto scrivendo, come preferiresti che fosse?

Carissimo Jonny,
suppongo che, per quanto riguarda la storia del tentativo di strangolamento, tu ti riferisca all'episodio di "Silent Hill"... bravo, ottima memoria, come vedi sono viva e vegeta!
La questione dei prezzi dei videogiochi è una faccenda su cui troppo spesso pende della "disinformazione storica" o, ancora, la mancanza di una visione d'insieme più obiettiva. Mi spiego meglio. Partiamo da un presupposto: i videogiochi, adesso, NON costano più di una decina di anni fa. Se vogliamo parlare delle care vecchie "cassettine" del C64 acquistabili in edicola è un altro paio di maniche, ma - calcolatrice alla mano - considerando inflazione e tutte le altre amenità da ragionieri, il prezzo di un gioco per PC o per console, attualmente, non supera affatto quello di un qualsiasi titolo per Neo Geo e soci. Ciò che, con ogni probabilità, contribuisce a dare l'impressione di spendere un patrimonio in videogiochi è la maggiore offerta. Una volta compravi il gioco, ti facevi venire i calli alle mani per finirlo (altro che "quick save"!) impiegandoci un bel po' di tempo e avevi l'impressione di aver investito bene i tuoi soldi, senza star lì a borbottare sul fotorealismo dei livelli di parallasse. Adesso, siamo tutti più esigenti, ci ritroviamo alle prese con più di un gioco per volta e ci mettiamo un paio di giorni per finirli.
Hai pienamente ragione nel dire che basta avere un po' di pazienza per accaparrarsi titoli validi a prezzi convenienti, sfruttando gli allegati alle riviste o le edizioni economiche, ma non perdiamo di vista che l'obolo richiesto dalle software house non è così ingiustificato. Per comporre le musiche bisogna scomodare intere orchestre, poi serve acquistare diritti, engine grafici e così via. Tutta roba che va a incidere sul costo finale. Per non parlare del solito discorso "pirateria"! Non sono molto d'accordo, invece, sul fatto che "se ci si può permettere un PC costoso, allora non ci si deve lamentare

IN BREVE

uscito in America lo scorso ottobre. Come vedi, quindi, non saranno solo i negozianti francesi a esporre quello che si prevede essere un titolo abbastanza interessante. Al momento, però, non so darti informazioni più dettagliate riguardo un'eventuale edizione italiana. In ogni caso, per non lasciarti sfuggire ogni ulteriore novità, ti basterà spulciare per bene le pagine di GMC. Chissà che, al più presto, tu non possa anche trovare la tanto ambita recensione!

Cara Nemesis, sono un appassionato lettore della vostra rivista e colgo l'occasione per complimentarmi con voi. Vengo subito al punto, dopo aver completato sia *Halo: Combat Evolved* per PC, sia *Halo 2* per Xbox, mi sono posto delle domande sulle origini di Master Chief. Mi sono informato e ho scoperto che esistono 3 libri dedicati al protagonista dei due videogiochi citati. Vorrei avere conferma di ciò. Inoltre, desidererei sapere se esistono tradotti in lingua italiana. Nel caso fosse così, potresti indicarmi il nome dell'autore di questi libri? Grazie in anticipo.

Lorenzo

Mi spiace Lorenzo, ma credo tu debba rassegnarti a un'eventuale lettura dei libri da te scoperti in inglese. Suppongo si tratti delle opere di Eric Nylund e William C. Dietz, disponibili sia separatamente, sia in un comodo (e appetitoso) cofanetto. Per la cronaca, e per tutti gli interessati all'argomento, i testi in questione sono "The Fall of Reach" (prequel della serie), "First Strike" (la storia ufficiale degli avvenimenti fra *Halo* e *Halo 2*) e "The Flood" (l'unico dei tre scritto da Dietz, una vera e propria trasposizione su carta del primo *Halo*). Recentemente, però, è uscito un quarto volume dal titolo "Halo: Ghost of Onyx". Per ulteriori informazioni, posso consigliarti di consultare il sito personale dell'autore (in inglese), all'indirizzo Internet www.ericnylund.net.

dal Forum di gamesradar.it

VISIONI E PREVISIONI

Impossibile parlare dei bei giochi che verranno senza entrare nel merito della nuova fatica di Ubisoft che dà il titolo al **Thread** "*Assassin's Creed* (thread ufficiale)". La discussione è stata lanciata da $more$, il quale si è chiesto: Chi non aspetta questo titolo? Promette davvero molto, in primis tanti schemi di gioco (stealth, azione) fusi in un solo titolo. Poi la grafica, che sarà prossima al fotorealismo. A domanda si aggiunge domanda, ovvero quella di ATTACCOALIENO: Supporterà le DX9? Il più informato sull'argomento si rivela essere lo stesso $more$, il quale afferma senza remore che: Le supporterà, ma sarà sviluppato per sfruttare appieno la potenza delle DX10. E qui i primi dubbi: Però, io non ho voglia di passare a Vista... Sono pigro quando si tratta di spendere tanti soldi! E come darti torto?

dal Forum di gamesradar.it

LE PROPORZIONI CONTANO

Sembrerebbe più una discussione adatta alla sezione "Hardware" che a "Mondo Computer" quella aperta da Leptis nel **Thread** "I giochi in formato 16:10", ma nell'attesa che un prode Mod si adoperi per riposizionarla nel **Canale** di competenza, la pigliamo al balzo per sottoporla all'attenzione di tutti i lettori. Leptis racconta che sta per arrivargli: Il nuovo monitor. Ma ora che il giorno si avvicina, mi sorge un dubbio: i giochi che prediligo avranno le risoluzioni richieste? Per esempio, *Battlefield 2* sarà giocabile a 1680x1050 o mi appariranno delle bande nere ai lati? Un primo suggerimento arriva seduta stante da devilheart: Non mi pare di aver visto l'opzione a riguardo, ma penso che dal config si possa impostare anche quella risoluzione. Ma prendere un 4:3? Be', il 16:10 è più bello. Tanto più che, stando a quanto affermato, da ale_p: Non dovrebbero apparire le bande nere ai lati. Piuttosto, credo che vedrai allargati tutti i giochi che non supportano il widescreen. Sì, in linea di massima sarà proprio così.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Boglio87
Bogus
Claudio Marro
Dade
Felipe
Jim Kenobi
Kevin
Luca
Luca Ferretti
Space Marine
Tamagorja
Volt06

per il prezzo dei giochi". Sono dell'idea che, in ogni caso, i soldi vadano spesi senza subire dei ladrocini solo perché "ce lo si può permettere".

PS: Per il personaggio, mi fido della tua creatività. Inutile dirti che, una volta finito, vorrò essere una delle prime a leggere il tuo racconto!

PARAMETRI PERSONALI

Ciao carissima Nemesis,
è da parecchio che seguo GMC, ma questa è la prima volta che ti scrivo. Complimenti per la rivista che reputo la migliore del settore e ottima in tutti i suoi aspetti. In particolare, ho apprezzato l'inserimento nella tua rubrica di alcuni spezzoni di chat del forum, un mondo per me tutto nuovo che sto iniziando a esplorare. Una sola cosa proprio non riesco a digerire, la parte riguardante i migliori giochi per ogni categoria!

A mio avviso, due di esse non hanno il minimo senso: quella dei migliori giochi di calcio e quella dei giochi sportivi. Nel primo caso, si trovano titoli in classifica come *Viva Football* e *Actua Soccer* che starebbero meglio tra le pietre miliari, visto che, al giorno d'oggi, chi di noi ne comprerebbe una copia (ammesso di trovarla...)? Nel secondo caso non trovo giusto paragonare titoli così differenti tra loro. Per esempio, se sono un appassionato di basket, perché dovrei accettare che, secondo voi, il miglior gioco del "genere" è *Madden NFL*?

BOGLIO87

"Apprezzo che nella mia rivista preferita ci sia anche un pizzico di rosa"

da Più rosa per tutti – Sorin B.

Caro Boglio,
per quanto riguarda i titoli sportivi, risulterebbe un po' dispersivo creare delle sottocategorie in base a tutte le discipline esistenti, pertanto abbiamo preferito dare un maggior spazio al calcio, poiché è lo sport che interessa un bacino più ampio di pubblico. A esso sono dedicati moltissimi titoli diversi, compresi alcuni "classici" che restano ancora insuperabili. La categoria "giochi sportivi" premia, in generale, quei videogiochi che riescono a ricreare al meglio l'atmosfera e il realismo dello sport cui si ispirano. Se tu sei un appassionato di basket, ovviamente, non sarai interessato a *Madden*, ma ciò non toglie che fra le simulazioni sportive (calcio escluso) questo sia uno dei titoli più validi e basta dare un'occhiata alla terza posizione per trovare proprio il "tuo" *NBA Live*.

La redazione risponde Musica: maestro!

Ave Nemesis,
Nostradamus dei videogiochi che vedi tutto ciò che è stato, tutto ciò che è (e questo lo posso fare pure io) e tutto ciò che sarà! Il fato mi porta a scriverti per svariati motivi, primo tra tutti porgere a te e a tutta la faraonica redazione di GMC i miei vivi complimenti per la rivista!
Il secondo motivo è questo: volevo chiederti un parere su un mio pensiero che, nell'ultimo periodo, mi assilla Dove è finita la "musica" nei videogiochi? So che ora mi prenderai per pazzo, perché la musica, in senso lato, non manca affatto. Personalmente, però, intendo "musica" in una particolare accezione. Premetto che, fin dall'alba dei 6 anni (ora ne ho 19), con il mio 486 ho seguito lo sviluppo videoludico e ho condiviso tale passione con il mio migliore amico. Di conseguenza, ti posso dire che, una volta, la musica era diversa: ricordo ancora quando io e lui giocavamo a *Quake* e *Quake 2* sulle note di Sonic Mayhem! Ciò che intendo è che, a parte qualche eccezione come *Painkiller* e *Devil May Cry* (anche se non è un FPS è comunque stupendo e frenetico), nei titoli moderni non c'è quella musica che scatena in te la frenesia di *fraggare*, come accadeva in passato. Adesso, si punta più sul dettaglio grafico spaventoso e sugli effetti fisici sbalorditivi, mettendo in disparte l'aspetto sonoro, secondo me fondamentale. Ciò mi fa preferire di gran lunga i giochi old-gen, capaci di trascinarmi con la loro musica, a quelli next-gen, bellissimi ma un po' ripetitivi. È anche vero che alcuni titoli sopperiscono alla mancanza di una colonna sonora con l'ironia e le situazioni comiche (vedi *Serious Sam* e *Duke Nukem*), ma ciò non riempie il vuoto lasciato da una vera e propria soundtrack! Cosa ne pensi? Secondo te sto delirando? Sperando in una tua risposta, ti saluto! Ciao a presto!

fpsforever

Si parla da anni di un seguito del gioco di 3D Realms, dal titolo *Duke Nukem Forever*.

Caro fpsforever,
ti rispondo io, da bravo appassionato di musica e da batterista. Ho sempre amato la colonna sonora dei videogiochi e passo serate con il buon Alberto "Pape" Falchi ad ascoltare i classici del Commodore 64 e del Sid. Quando sento la musica di *Doom*, poi, inizio a "scapocciare" come se fossi a un concerto dei Metallica. Pur appartenendo a generi e a periodi diversi, queste colonne sonore avevano una cosa in comune. Dovevano fare i conti con dei rigidi limiti tecnici, ingegnandosi per suonare bene con pochi canali e con dei sintetizzatori a 8 bit. Per questo, i compositori erano costretti a pensare fuori dal coro, trovando nuove soluzioni per dare un'identità e uno spirito alle loro canzoni. Era un'esigenza, insomma, che manteneva la musica dei videogiochi in una nicchia diversa rispetto a quella che si ascolta in radio e in TV. Poi, come sempre succede, tutto si è evoluto: siamo passati in una fase di transizione, durante la quale iniziavano a essere contaminazioni sempre più evidenti tra questi due mondi, diversi ma allo stesso tempo affini. I Megadeth registravano in studio una cover del tema di *Duke Nukem* e quel piccolo mito di Trent Reznor (Nine Inch Nails) componeva pezzi per il primo *Quake*. È stato un grande periodo, che anch'io, come te, ricordo con un pizzico di nostalgia.
In seguito sono arrivati gli MP3, i DVD e i budget milionari, eliminando ogni limite possibile e permettendo agli sviluppatori e ai compositori di ottenere colonne sonore da film, serie e d'atmosfera. In particolare negli FPS che tanto ami, tale aspetto è passato in secondo piano, prediligendo note di sottofondo, studiate principalmente per evidenziare i cambi di ritmo del gioco. È un po' un peccato, sono d'accordo, ma se tendi l'orecchio troverai comunque tante chicche degne di nota, sia negli sparatutto in soggettiva, sia negli altri giochi, come per esempio nei vari *Tony Hawk's*. Se, poi, senti nostalgia, installa i vecchi giochi e goditeli come se fossero dei vinili d'annata.

Fabio Bortolotti

dal Forum di gamesradar.it

DURATA NON È LONGEVITÀ

Interessante la polemica sollevata da derek haldir nel **Thread** "*Dark Messiah* dura solo 12 ore e ha preso 9?" del **Canale** "Games Contact". Talmente interessante da attirare le sagge parole di Paolo Paglianti. Il nostro lettore si chiede se: Stiamo scherzando? Avete dato 9 a un gioco che, scritto da voi nella recensione, dura sono 12 ore? Ma vi sembra normale pagare 40 euro per 12 ore di gioco? Obiezione plausibile e meritevole di replica. Eccola dalle parole del nostro capo: È da circa tre anni che tutti gli FPS hanno una longevità di 10-12 ore. *Call of Duty 2*, *Prey*, *Doom 3*, *Half-Life 2* e via dicendo. Quando valutiamo un FPS, consideriamo diversi elementi: il divertimento, l'originalità, la qualità della grafica, del sonoro e del motore fisico, e ovviamente la longevità (...). Inoltre, non capisco il tuo sdegno: abbiamo segnalato la lunghezza del gioco in "fredde" ore (la longevità non è la stessa cosa, penso tu lo sappia) proprio per fornirvi un paramentro in più nella vostra decisione se comprarlo o meno.

Online con [GMC]KEVORKIAN

Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è:
gmc.kevorkian@futureitaly.it

LA RICETTA DEL DOTTORE

Come avrei potuto aspettarmi, la Domandona di novembre a proposito della trasmissione TV ha riscosso un notevole successo (anche se, ahimè, non sono arrivate le foto delle aspiranti Tastierine, cosa su cui contavo abbastanza).
Invece, non c'è ancora stato tempo perché giungessero le risposte a quella di dicembre – dalla quale mi attendo grandi cose – quindi, per questo numero credo sia meglio lasciarvi in pace a godere le varie abbuffate.
Siccome, però, siamo tutti giovanotti dinamici, ambiziosi, di bella presenza, automuniti e pure proattivi, mi porto avanti con il lavoro e vi anticipo quella di gennaio: a Natale vi siete fatti regalare giochi, hardware o avete preferito qualcosa che non c'entra assolutamente nulla con il PC? In quest'ultimo caso, perché avete scelto così?
Buone feste, e scrivetemi a gmc.kevorkian@futureitaly.it

Obnubilante Kevorkian,
ti scrivo per rispondere alla Domandona che hai posto in GMC 122.
Ovviamente, come penso tutti i compagni videogiocatori, mi piacerebbe se i Videogiochi avessero anche un bello spazio in TV con una trasmissione centrata su di loro, grandi protagonisti.
La guarderei se trattasse di questo tema con professionalità e serietà, e non con la sufficienza che mi è capitato di vedere e sentire ogni volta che si parla di VG in TV.
Non sai quanto mi verrebbe voglia si impugnare un Cannone Flak e minacciare coloro i quali non meritano e non sono né degni, né adatti a trattare un argomento che non è affatto una sciocchezzuola per bambini. I Videogiochi non solo sono un importante mezzo d'intrattenimento: sono al centro di imponenti competizioni, sono un fenomeno sociale e di interazione/scambio con gente di tutto il Globo, sono potenti mezzi educativi e di comprensione interattiva, eccetera.
Mi piacerebbe che una trasmissione vertesse su tutti i questi temi; che avesse tanti e diversi spazi. Tipo un angolo di rivisitazione di grandi battaglia campali e non (*Total War*, *AoE* e simili), quello per la creazione di luoghi reali/fantasy tramite editor (*Oblivion*), quello per le competizioni tra player commentate come fanno in Corea per il mitico *Starcraft*; l'angolo delle Avventure Grafiche, quello delle prove e recensioni...
Insomma, una trasmissione sui VG potrebbe venire davvero bene, purché fosse realizzata da gente con una passione genuina.
Saluti a te esimio Kevorkian alla redazza tutta e agli amici di GamesRadar!

Francesco "Ozymandias" Sorce

PS: Potresti inviarmi e-mail e numero telefonico di Valentina, che ti ha scritto nel numero di novembre, e poi autodistruggerti, per favore?

■ Un programma TV dedicato all'editor di *Oblivion* sarebbe interessante – ma non sarebbe male anche un telefilm ambientato su Tamriel, no?

Ti ho cercato a lungo e ti ho trovata nelle pagine di GMC, Vale siamo fatti l'uno per l'altra!

Mio buon Ozymandias, credo che uno dei requisiti fondamentali per realizzare un programma TV dedicato a qualunque argomento sia avere a disposizione degli autori competenti, o almeno capaci di fare ricerche su Google. Se, poi, anche i conduttori dovessero saperne qualcosa, tanto meglio – ma non è strettamente necessario.
Sono anche convinto che non sarebbe troppo difficile trovare il personale adatto, cercandolo nei posti giusti (ehi, produttori, questo è un suggerimento piuttosto esplicito). Secondo me, basta che qualcuno si decida a tirare fuori i soldini e si può partire anche domani...
Invece, perdonami, ma non mi sembra proprio il caso di darti i dati di Valentina: primo, perché non ho avuto il permesso di farlo (se, però, lei dovesse riscrivermi e chiedermi i tuoi, sarò lieto di darglieli). Secondo, perché non ho assolutamente intenzione di autodistruggermi – la mia imitazione di "Mission: Impossible" non si è mai spinta così in là.

Ciao Kevorkian.
Uso da poco una connessione Bluetooth poiché non possiedo una linea telefonica. Ogni volta che mi collego, però, mi compare uno di quei maledetti dialer a pagamento di siti per adulti senza mai essermi collegato a tale sito. Lì per lì, non mi crea alcun problema tecnico, ma è davvero molto fastidioso.
Ho anche provato a eliminare il file dalla directory principale, senza risultati. L'unico che può aiutarmi sei tu. Aspetto una tua risposta e colgo l'occasione per farti i miei complimenti e per ringraziarti dell'attenzione.
Distinti Saluti

SEM84

Stimatissimo SEM84, premesso che non ho assolutamente idea di cosa tu

intenda per "connessione Bluetooth" (che serve, tutt'al più, per collegarti al telefonino – il quale, poi, si collega a Internet), credo che il tuo problema con il dialer possa essere risolto con l'uso di qualche opportuno programma anti-spyware/malware. Dei vari che si trovano in giro, ti consiglio Spybot (**www.spybot.info**), che si usa esattamente come un antivirus – è affidabile, scova e risolve la maggior parte dei problemi e non richiede anni di studio delle viscere di XP per capirci qualcosa. Se, poi, non dovesse bastare... scrivimi di nuovo.

Salve, mio rivale (destinato a fallire, poiché contro uno come me, non puoi diventare Re del mondo).
Sono costretto a richiedere il tuo aiuto per molteplici motivi, che riguardano alcuni titoli che adoro.
Il primo è *Rome: Total War* – dopo averci giocato per molto tempo, ora si blocca alla schermata iniziale, quella con i diritti e titoli. Ho provato ad aggiornarlo fino all'ultima versione (1.5) ma, al tentativo di installazione della 1.3, in ogni lingua e da qualsiasi parte la scarichi, compare un messaggio di errore che mi impedisce di continuare l'installazione. Peccato che la versione 1.3 sia indispensabile per installare la 1.5!
Secondo problema: un amico, vedendomi giocare a *COD 2* se ne è appassionato e lo ha acquistato. Dopo averlo aggiornato, ha notato che, ogni volta che lo chiude, il suo PC si riavvia. Non ho altre informazioni su questo errore, ma spero che tu sia al corrente di qualcosa da fare.
Ultima richiesta: puoi consigliarmi un sito con la lista delle porte tcp/udp di programmi e giochi, in modo da trovare quelle dei software che mi interessano e da sbloccarle dal mio router (va benissimo anche un file di lettura .pdf .doc, eccetera, che magari tu possiedi e puoi inviarmi).
Ti ringrazio fortemente e ricordati di correre se trovi BrB sulla tua strada (ahahahah)!
Il futuro dominatore del mondo,

BrB

Come "futuro dominatore del mondo" non inizi benissimo, caro BrB. Dovresti sapere che la prima cosa da tenere a mente per soggiogare le genti e schiacciare i popoli sotto il proprio tallone è che non si chiede mai aiuto a nessuno. In particolare, non a un altro dominatore del mondo.
Comunque, per venire ai tuoi problemi: la questione di *RTW* è spinosa. Ho letto che un numero importante di giocatori ha avuto difficoltà nell'installare la versione 1.3, ma SEGA non sembra aver offerto alcuna risposta ufficiale.
Di soluzioni non ufficiali, ne ho trovate che spaziano dal "piuttosto bizzarro" al "totalmente ridicolo" – l'unica che mi sembra plausibile è disinstallare tutto, rimuovendo fino in fondo i riferimenti a *RTW* anche dal Registro di Sistema, e provare a ripartire da zero.
Il procedimento è complesso, quindi ti invito a seguire le istruzioni in questa pagina: **http://tinyurl.com/yxkpbn** (sperando che tu sappia l'inglese).
Per la questione del tuo amico, invece, non ho trovato alcunché – cosa che mi fa sospettare che ci sia qualcosa di mezzo. Digli di andare nelle proprietà di sistema (dall'icona Risorse del Computer) e di deselezionare **Riavvia automaticamente** dalla pagina **Avanzate** – in questo modo, potrebbe scoprire quale errore causa i crash e, magari, trovare anche una soluzione.
Infine, per la questione porte, c'è un comodo sito che si chiama **www.portforward.com**, dove troverai tutto quello che ti serve e anche molto di più.

Un piccolo assaggio visuale della recensione di *Guild Wars: Nightfall* – acquolina in bocca, eh?

Allora, chi è il dominatore del mondo?

Carissimo Kevo,
vado al sodo.
Scrivo per chiederti tutte le informazioni in tuo possesso riguardo un MMORPG che sta ultimamente solleticando il mio palato videoludico: *Guild Wars* (del tipo: richiede assolutamente l'ADSL? Esistono server italiani? Che differenze ci sono rispetto al tanto acclamato *WoW*?).
Più scrivi e meglio è, dato che non ho mai giocato in Rete e la mia ignoranza in materia è a dir poco abissale.
Grazie mille per l'attenzione concessami e un grande saluto a te e a tutta la redazione. Siete mitici!

jarjar_89

Jarjar, ciò che mi chiedi è piuttosto difficile da realizzare. *Guild Wars* è un gioco complesso e ci si potrebbero riempire pagine su pagine – il che è piuttosto difficile da conciliare con la realtà dello spazio a mia disposizione.
In compenso, qualcuno ha avuto tempo e spazio per parlarne diffusamente: sui numeri di luglio 2005 e luglio 2006 di GMC trovi le recensioni di *Guild Wars* base e del capitolo *Factions*, che sono certamente più esaurienti di quanto potrei dirti io in tre righe. Andando a pagina 106 di questo numero, inoltre, leggerai la prova di *Nightfall*, l'episodio più recente.
In breve, comunque, ti dico che esistono dei server italiani dove si incontrano i giocatori del nostro Paese, che una connessione veloce non è formalmente richiesta, ma è vivamente consigliata, e che le differenze con *WoW* sono innumerevoli e quella più clamorosa è che in *Guild Wars* non si paga l'abbonamento mensile.
Per il resto, però, devi proprio leggerti le recensioni.

GIOCHI COMPUTER

L'angolo di MBF

Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è:
matteo.bittanti@futureitaly.it

Caro Matteo,
ho letto con molto interesse il tuo ultimo articolo (e i contributi dei lettori), sul realismo all'interno dei videogiochi con un'ambientazione storica e vorrei esprimere la mia opinione a questo proposito. Innanzi tutto, credo non potremo mai avere all'interno dei videogiochi un realismo assoluto, ma una verosimiglianza più o meno efficace nel riprodurre il momento storico preso in esame. Oltre ai punti che hai esaminato nei Titoli di Coda, credo che bisognerebbe esaminare anche le problematiche relative ai processi di comunicazione all'interno dei videogiochi. Prendiamo, per esempio, *Blitzkrieg*, uno dei miei giochi preferiti. Qui l'utente non solo ottiene all'istante delle notizie estremamente precise su ciò che sta accadendo sul campo di battaglia, ma ha quasi la certezza matematica che le sue unità ricevano e capiscano alla perfezione gli ordini impartiti loro. Per prima cosa, l'esecuzione corretta di un comando implica che chi lo ha impartito, lo abbia formulato in una maniera tale da poter essere capita correttamente dal destinatario, il quale, a sua volta, deve possedere la capacità di comprendere correttamente l'ordine in questione. Come se non bastasse, secondo il periodo storico in esame, il tempo necessario per effettuare la comunicazione può essere anche molto lungo, a causa della tecnologia disponibile. Infine, poiché in tutti questi giochi l'utente controlla le sue unità da una prospettiva tipica dei god game, inevitabilmente avrà un quadro della situazione migliore rispetto alla sua controparte storica, che, invece, ha dovuto per forza di cose gestire quasi la stessa situazione "usando" la visuale in soggettiva (adottando, dunque, una prospettiva più limitata), e rischiando anche la vita in battaglia (cosa che dubito possa accadere al giocatore). Inoltre, nella realtà non sempre le varie unità hanno eseguito ciecamente gli ordini dei superiori, ma è capitato che abbiano deciso autonomamente, con dei risultati più o meno felici. I primi esempi di queste problematiche che mi vengono in mente sono le battaglie di Waterloo e Balaklava, ma l'elenco è molto più lungo. Quanti di noi potrebbero sconfiggere Napoleone a Waterloo trovandosi nelle stesse condizioni *reali* in cui agiva Wellington? Molto pochi. Naturalmente, si potrebbe realizzare un gioco così realistico, ma dal punto di vista commerciale sarebbe un disastro.
Il che ci porta all'ultimo punto che hai affrontato nei Titoli di Coda: le problematiche sollevate dalla presenza di temi come il ruolo dei civili nei giochi di guerra. Se ci facciamo caso, anche le battaglie ambientate nei grossi centri urbani sono una faccenda privata tra due eserciti in lotta, poiché nonostante abbia ordinato diversi bombardamenti, non mi è mai capitato di vedere dei civili scappare all'arrivo degli aerei (non che ne sentissi il bisogno, sia chiaro). Altri esempi possono essere la guerriglia combattuta dagli spagnoli contro Napoleone (che contribuì pesantemente alla sua sconfitta) oppure il peso dei rispettivi sistemi concentrazionari, che ha influito sulle capacità belliche della Germania e dell'URSS. Per carità, i vari titoli sono godibili anche senza questi dettagli, però ho sempre avuto l'impressione di trovarmi di fronte a qualcosa d'irreale, che descriveva degli eventi avvenuti più in un mondo fantasy, che non sulla Terra. Purtroppo, da questo punto di vista dubito che nell'ambito dei videogiochi storici ci sia qualcosa di paragonabile a "Full Metal Jacket" o a un "Apocalypse Now Redux". Del resto, un videogioco simile come concezione a quest'ultimo film sarebbe un flop; quante persone comprerebbero un titolo con poche sezioni dedicate ai combattimenti, dove il cattivo non è l'esercito vietcong, ma un ufficiale americano impazzito (sempre che non sia lui l'unica persona normale in tutto il film)? Allora, i videogiochi "storici" sono da buttare?

Sviluppato da Muzzy Lane, *The Calm & The Storm* è una simulazione storica incredibilmente realistica.

FILOSOFIA SPICCIOLA

Giorgio (Giorgio, mcfly@fastwebnet.it) scrive: "Caro Matteo, sono uno studente laureando in Scienze della Comunicazione e desidererei scrivere una tesi sui raduni dei videogiocatori, tipo LAN autorganizzate o eventi ufficiali, e scoprire le ragioni dietro questa forte spinta al raduno. Ti scrivo perché volevo, se possibile, un consiglio su come affrontare l'argomento, quali testi mi consigli di prendere in esame per portare avanti il mio studio, se conosci qualche evento in particolare da seguire per una ricerca sul campo o altro che possa aiutare a orientarmi". Il tema è indubbiamente affascinante e poco trattato. Esiste, infatti, una ricca bibliografia sulle comunità di videogiocatori online – penso, per esempio, all'ottimo "Play Between Words. Exploring Online Game Culture" di T.L. Taylor (MIT Press, 2005, in inglese), mentre quella sui raduni "fisici" è sporadica e lacunosa. Per una ricerca di questo tipo, l'approccio etnografico è il più adatto. Come immagino saprai, questo metodo

Penso di no, dato che, come hai scritto tu, essi riescono a simulare gli eventi in divenire (preferisco usare l'espressione processi dinamici). Ma che differenza c'è tra un videogioco e un altro media che tratti di uno stesso evento storico? Entrambi sono delle rappresentazioni di un fenomeno, e tali rappresentazioni sono influenzate dalla mentalità degli autori che ce le propongono (quindi, un libro di Giorgio Bocca sulla resistenza sarà diverso da un medesimo libro scritto da un esponente di Forza Nuova). Perciò, per avere una visione più completa dell'evento descritto, dovremmo anche conoscere la mentalità dell'autore, oltre a esaminare lo stesso fenomeno da diversi punti di vista.
L'unico modo per avere una nostra impressione autentica su un fenomeno è sperimentarlo direttamente in prima persona, senza farsi condizionare dalle opinioni degli altri (sinceramente, mi sembra una cosa piuttosto improponibile). In tutti gli altri casi, la nostra visione sarà necessariamente mediata da quella d'altre persone.
Ciò che differenzia i videogiochi dagli altri media, però, è la loro maggiore interattività. In sintesi, essi ci danno l'impressione di riprodurre in vitro un determinato evento, consentendoci di interagire con esso. In realtà, in base a quanto ho affermato prima, noi però interagiremo sempre con una rappresentazione di quell'evento, con tutte le conseguenze del caso. Il rapporto d'interazione non è unidirezionale (leggiamo un libro), ma bidirezionale, siccome le nostre azioni sulla rappresentazione influenzano il modo in cui ci viene rappresentata (se, nel 1935, l'Italia non attacca l'Etiopia, la Seconda Guerra Mondiale può avere uno svolgimento radicalmente diverso, oppure non iniziare mai).
Naturalmente, le rappresentazioni possono essere più o meno accurate, ma è impossibile averne una aderente al cento per cento alla realtà.
Il problema sarebbe vedere quanto queste "licenze poetiche" influenzino lo svolgimento degli eventi. Per fortuna, nella maggior parte dei giochi tali problemi non si pongono, dato che gli autori desiderano avere un prodotto che venda, anche se magari non è molto realistico. L'importante è che esso ci dia l'impressione d'essere realistico, rispettando certe limitazioni (ciò che, per esempio, ha penalizzato *Imperial Glory*, era il fatto che nel 1789, nessuna civiltà avesse ancora inventato i cannoni), pena la rottura di quest'illusione, con conseguenze facilmente immaginabili. Per tali motivi, sono convinto che i videogiochi possano aiutare a comprendere la Storia, a patto che chi li usa sia in grado di conoscere anche le limitazioni insite nella simulazione. Per iniziare questo lavoro, sarebbe necessario che chi gioca fosse spinto a chiedersi in cosa è differente il gioco dalla realtà, ma purtroppo questo implica un tipo di curiosità che, nella nostra società, è poco presente (anche se non escludo che le cose cambino).
In realtà, in ambito didattico, l'uso più utile dei videogiochi è di presentare in maniera dinamica delle realtà dinamiche, cosa che non è possibile con i media tradizionali; in questo caso, è possibile che delle persone cui prima non interessavano questi eventi, vedendoli come qualcosa di vivo e non d'astratto, forse desidereranno conoscerli meglio, e perché no, anche appassionarsi a essi. Compiere o meno questo passo dipenderà da noi e, se non ci trasformeremo in fruitori attivi dei media (risvegliando la curiosità e la voglia di saperne di più), rischieremo seriamente di trasformarci in idioti tecnologici, come ha scritto Roberto Vacca. Come in *Deus Ex*, il finale scelto dipenderà solo dalle nostre decisioni.

Luca Tofini
(luca.tofini1@tele2.it)

In *Brothers in Arms: Hell's Highway* sarà contemplata la presenza di civili.

Gentile Luca, ti ringrazio per la tua splendida lettera, che contribuisce a illuminare il complesso rapporto tra simulazione e narrazione storica. La presenza di civili all'interno di videogame a sfondo storico sarà contemplata in *Brothers in Arms: Hell's Highway*, anche se per il momento questa caratteristica rappresenta l'eccezione e non la regola. Si potrebbe affermare, inoltre, che le convenzioni di genere dello sparatutto in soggettiva sono eccessivamente semplicistiche per la riproduzione di "processi dinamici" complessi, come i conflitti reali. Non andrebbe dimenticato, tuttavia, che stanno emergendo nuove simulazioni che privilegiano le componenti di verosimiglianza storica rispetto a quelle puramente ludiche. È il caso di *The Calm & The Storm* (**www.making-history.com**, in inglese), una simulazione creata dalla statunitense Muzzy Lane che consente all'utente di riscrivere la storia dell'Europa alla vigilia della Seconda Guerra Mondiale. Utilizzando un'interfaccia cartografica di tipo isometrico (sul modello di *Civilization*, che a sua volta l'ha presa in prestito dai wargame in scatola, come "Risiko" o "Axis & Allies"), *The Calm & The Storm* ha un grande potenziale didattico.
Si pensi, inoltre, a *Global Conflicts: Palestine* (**www.seriousgames.dk/gc.html**, in inglese) di Serious Games Interactive, un videogioco bellico sviluppato in Danimarca che si propone di dare agli studenti delle scuole superiori l'opportunità di analizzare il conflitto fra israeliani e palestinesi da diversi punti di vista (la pubblicazione è prevista per i primi mesi del 2007).
Non vanno poi dimenticati i Mod dei giocatori che trasformano prodotti commerciali in simulazioni storiche.
È il caso di *Rome: Total Realism* (**www.rometotairealism.com**, in inglese), un Mod per *Rome: Total War* che mira a eliminarne gli elementi non prettamente storici. Non ho alcun dubbio sul fatto che l'importanza delle simulazioni storiche "verosimili" crescerà esponenzialmente nei prossimi anni.

prevede un'analisi diretta, "sul campo", un'osservazione partecipante e uno studio delle forme rituali d'interazione tra gli utenti e il fulcro del loro interesse.
A questo proposito, ti consiglio la lettura di saggi come "Etnografia dei media" di Federico Boni (Laterza, 2005) e "La scrittura etnografica" di Vincenzo Matera (Meltemi, 2004).
Ti invito, inoltre, a consultare l'eccellente studio di Enrica Tedeschi "Vita da Fan" (Meltemi, 2003), che descrive le modalità di consumo e produzione delle comunità degli appassionati. Questo volume offre innumerevoli spunti interessanti per il tuo lavoro. Per quanto concerne i raduni veri e propri, ti suggerisco di dare un'occhiata ai siti dei fan, da *Pro Evolution Soccer* a *Quake*, e alle pagine della rubrica Next Level di GMC, in cui sono riportate notizie relative a eventi, tornei e competizioni. L'offerta non manca.

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

LA PAROLA A SKULZ

Dagli angoli più remoti della galassia e dal selvaggio West, da un'isola fuori dal tempo e da sotterranei popolati da creature mostruose... Questo mese, le richieste di aiuto sono giunte da luoghi oltremodo ostili, costringendo gli esperti di GMC a rispolverare tutto il loro sapere videoludico.

CALL OF JUAREZ

B Grande Skulz,
sto giocando al fantastico *Call of Juarez*. Nel primo episodio, poco dopo aver rubato la pistola di Suzy, bisogna cercare di fuggire dalla finestra. Fin lì tutto ok, ma quando si arriva al lato in cui ci sono i cavalli e si aveva precedentemente preso la frusta, come si fa a scappare senza essere visti? Grazie in anticipo e complimenti per la rivista.

Elia

R Ciao Elia. Come regola generale, per questa sezione del gioco, vale la pressione del tasto CTRL, utile a muoversi con il massimo della discrezione. Dopo aver superato i primi due vicoli, approfittando delle botti per nasconderti, attraversa la sezione in cui c'è il bandito che si reca alla toilette. Per riuscirci, devi piazzare una cassa sotto l'unica finestra aperta. La medesima tecnica ti servirà anche per scavalcare la successiva recinzione e infilarti nel granaio che i nemici chiuderanno alle tue spalle. Qui, sistema una cassa sulla piattaforma per fare da contrappeso e spicca un balzo dal lato opposto, così da riuscire poi ad arrampicarti sul tetto. A questo punto, puoi procedere spedito verso gli alberi e sfruttare la frusta per appenderti a un ramo e scendere. Ora, non ti rimane che prendere il tempo alle guardie, scavalcare l'ultima recinzione e infilarti nel sentiero oltre la chiesa per incontrare Crazy Frank.

Call of Juarez è uno sparatutto, ma ciò non toglie che, in alcuni casi, sia necessario agire con molta discrezione.

NEVERWINTER NIGHTS: ORDE DAL SOTTOSUOLO

B Prode Skulz,
ho bisogno della tua esperienza per passare al terzo livello di *Neverwinter Nights: Orde dal Sottosuolo*. Ho recuperato tutte le catene da inserire nei relativi piedistalli e ho provato ad azionarle in vari ordini, ma senza risultato. Non so come andare avanti, aiuto!

Andrea

R Pur non essendo un esperto di *Neverwinter Nights* di fama mondiale, ricordo bene che per risolvere l'enigma in questione bisogna dare un'occhiata alla pozza. Mi spiego meglio: dopo che hai piazzato le catene sui piedistalli, vai a controllare la sequenza di colori che appare sopra la superficie dell'acqua e ripetila sulle catene appena sistemate. La serie consiste di sei colori e va completata con precisione, per evitare che venga evocato un drago.

Solo rallentando il tempo grazie al potere magico delle sabbie, si riescono a sconfiggere i nemici più tosti di *Spirito Guerriero*.

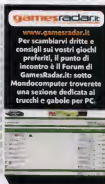
PRINCE OF PERSIA: SPIRITO GUERRIERO

B Onnisapiente Skulz,
Re delle soluzioni e dio supremo delle gabole, scrivo perché ho bisogno del tuo aiuto. Sto giocando con il bellissimo *Prince of Persia: Spirito Guerriero*, ma sono rimasta bloccata nel punto in cui si deve affrontare Kaileena (che ho appena scoperto essere l'Imperatrice del Tempo), nella sala della clessidra. Mi daresti qualche consiglio per uscire vittoriosa dalla battaglia? Confidando in una tua risposta, ti ringrazio anticipatamente e ti saluto. La tua fedele suddita.

Lilli92

Linea diretta

R "Ciao Skulz, volevo aiutare **Hitman89**..." Ah sì, la questione relativa a Benjamin Franklin in *Tony Hawk's Underground 2*. Dicci pure, caro **Stefan**. "Dunque, bisogna andare nel palazzo vicino al parco e, passando dal prato, entrare da una delle finestre. Qui, ci si troverà in un corridoio con dentro il buon Ben. Ma non è finita, perché lui tenterà di scappare uscendo dalla porta. Se ci si passa subito attraverso, lo si trova appena fuori."

R "Impagabile Skulz, scrivo in soccorso di **Giacomo** per *Gothic II* e di **Vaios** per *Prince of Persia: I Due Troni*." Ottimo **Vittorio**, due risposte al prezzo di una. "In *Gothic II*, per trovare il proprietario della terza miniera, devi uscire da quella più a nord, andare a destra, uccidere i numerosi nemici con l'aiuto delle guardie della miniera stessa e seguire la strada oltre il fiume gelato. Una volta arrivato a un casolare di legno, prima di proseguire oltre, fai il giro dello stesso tenendo la destra. In un antro lì vicino, troverai il proprietario. E ora il gigante di *Prince of Persia: I Due Troni*, al quale bisogna letteralmente saltare

La parola all'esperto Onimusha 3: Demon Siege

D Salve grande Skulz! Sono un vostro fan e volevo sapere se potevi aiutarmi con *Onimusha 3: Demon Siege*. Sono rimasto bloccato nel tempio sottomarino. Non riesco a uccidere Ranmaru modificato. Lui continua a saltellare felicemente, sparandomi palle di fuoco. Mi puoi aiutare? Aspetto la tua risposta con ansia.

Michele

R Ciao Michele, prima di affrontare il rapidissimo Ranmaru, controlla un attimo i livelli del tuo equipaggiamento. Nello specifico, accertati di avere l'armatura, oltre che le armi Kuga e Tenso, almeno a livello due. Delle due lame, la più veloce negli affondi è quest'ultima, che andrebbe preferita alla Kuga, fatta eccezione per il caso in cui le tue dita siano "educate" al tempismo assoluto. E ora, sotto con la procedura di attacco, che a mio modesto parere dovrebbe essere basata sul combattimento corpo a corpo e sull'utilizzo costante di parate e schivate. Il ricorso agli attacchi magici è consigliabile, soprattutto nei momenti in cui Ranmaru si prodiga ad assorbire le anime scaturite dal suo corpo durante il duello. Ovviamente, in questa fase puoi decidere se impegnarti anche tu nella ricarica di energia o se cogliere l'attimo e attaccare. Un ulteriore momento utile per i tuoi affondi coincide con l'atterraggio, ovvero con l'istante in cui il nemico tocca terra dopo esserti saltato oltre la testa. Quanto alle sfere di fuoco che tanto ti infastidiscono, suggerisco di pararle e di rispondere con delle frecciate negli intervalli tra le raffiche.

R Ma che bello, una lettrice alle prese con *Spirito Guerriero*! Aiutarti è un vero piacere, oltre che cosa abbastanza semplice. Per uscire vincitrice dal duello senza prendere troppe mazzate, devi chiudere la distanza e approfittare degli istanti in cui Kaileena non sta eseguendo le sue combo per portare un paio di colpi. Dopo il primo o il secondo affondo di spada, attiva il rallentamento del tempo e continua a infierire senza pietà. Quando il potere delle sabbie si esaurisce, scappa via con una rotolata per evitare che l'imperatrice riesca a colpirti con un calcio alle spalle. Nel caso in cui dovessi ritrovarti a corto di sabbia, approfitta delle creature evocate dalla nemica per fare il pieno. Riuscirai ad abbatterle senza problemi, ma ti consiglio di alternare le sciabolate su diversi bersagli, così da evitare che i mostruosi nemici alzino la guardia e parino tutti i tuoi colpi.

X2 – LA MINACCIA

B Ave Skulz, ti scrivo perché ho bisogno del tuo aiuto con *X2 – La Minaccia*, il gioco allegato a *GMC* di agosto 2006. Vorrei acquistare l'astronave dei miei sogni, ma le finanze non me lo premettono. Puoi consigliarmi la gabola più adatta per l'occasione? Ti ringrazio.

LogaN_MaverickK

R Ho il vago sospetto che tu sia parecchio avanti nel gioco e che l'idea di dover cominciare da capo una nuova partita non ti piaccia troppo. Tuttavia, l'unico modo per intascare rapidamente un po' di crediti consiste proprio nell'ignorare le direttive ricevute per le prime due missioni. In pratica, dopo esserti spinto fino alla Fabbrica di Cristalli della Terracorp, nella Cintura di Asteroidi, e aver smerciato i componenti di computer, ignora il tuo committente e vai a vendere le armi e gli scudi della tua astronave. In questo modo, guadagnerai qualcosa come 400.000 crediti.

NEL CD 3 E NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel CD 3 dei demo o nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.

Per intascare un lauto bottino in *X2 – La Minaccia*, basta improvvisare una vendita durante la seconda missione.

Quesiti dal passato Max Payne

D Planetario Skulz,
nonostante segua la vostra rivista da molto tempo, questa è la prima volta che ti scrivo e lo faccio perché mi trovo in guai seri! Sono bloccato in *Max Payne*, nel livello sul tetto del palazzo, dove c'è l'elicottero che sta per decollare. Ho spezzato i cavi che tengono in trazione l'antenna, ma nonostante ciò l'elicottero riesce a fuggire e a crivellarmi di colpi!

Rockman

R Abbiamo già affrontato più volte l'ultima fase di gioco di *Max Payne*, ma torniamo a farlo più che volentieri per aiutare l'ennesimo lettore in difficoltà. Dopo aver eliminato i nemici che sbucano dalla porta delle scale e aver atteso che il pilota dell'elicottero avvii la procedura di decollo, bisogna utilizzare il fucile di precisione per mandare in frantumi i due punti di aggancio delle funi di sostegno dell'antenna. Ultimata la pratica, non rimane che sparare un ultimo colpo all'antenna stessa e godersi lo spettacolo.

In testa. Devi stare molto attento al momento in cui ti appare la sfocatura tipica delle uccisioni istantanee e colpirlo in quell'istante. Ripeti la procedura per tre volte prima di scendere (automaticamente) dal gigante e occuparti dell'altro occhio. Mi raccomando: colpisci solo quando appare la sfocatura e in bocca al lupo per il resto del gioco. Spero di essere stato sintetico e comprensibile. Un saluto a tutti i lettori di GMC e agli italiani che giocano a *WoW*." Grazie Vittorio, sei stato così comprensibile che, come premio, ti ho lasciato salutare i tuoi compari di *WoW*, contento?

D "Caro Skulz, sono un fan di GMC e ho un enorme problema. Gioco da parecchio tempo a *Evil Genius* e ho superato molte difficoltà. Malgrado infligga loro infinite torture, non riesco però a sconfiggere i superagenti." Caro **Riccardo**, ma che tipo di torture ti sei inventato? "Ecco alcune delle mie trappole e degli strumenti di tortura: Fornello di Satana, scossa elettrica, getto di fuoco, gas tossico, frullatore, laser simulatore di gravità, test degli scossoni..." Capisco, vediamo se qualche lettore te ne può suggerire altri.

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona , invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sui CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

RTS

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Datemi un martello... basta che sia bello grosso e che picchi duro!

È finalmente in dirittura d'arrivo il nuovo RTS di Black Hole ispirato al mondo fantasy concepito da Games Workshop.

Il gioco completo *Warhammer: Mark of Chaos* prevede quattro lunghi capitoli dal livello di difficoltà crescente, di cui questo demo dalle dimensioni di oltre 1 GB vi offre un sostanzioso assaggio. Tramite questa versione dimostrativa, infatti, avrete modo di toccare con mano la particolare struttura di gioco del titolo Namco e le principali caratteristiche che lo differenziano dagli altri strategici in tempo reale, e, se siete degli esperti nel settore, intuirne le potenzialità. Viceversa, se né gli RTS né tantomeno le miniature in piombo sono il vostro pane quotidiano, potrebbe essere un buon modo per avvicinarsi alla categoria in maniera più "particolare" e diversificata.

COMANDI PRINCIPALI
Come ogni RTS che si rispetti, anche *Mark of Chaos* fa uso del mouse per gestire ogni tipo di situazione.

Dal menu principale, l'opzione che permette di creare un esercito personalizzato è disponibile solo in modalità dimostrativa, ma non consente l'utilizzo dell'armata nel corso del demo che, invece, prevede la possibilità di cimentarsi nel primo capitolo della modalità Campagna, dal titolo The Will of the Gods e di accedere al tutorial. Troverete la recensione completa di *Mark of Chaos* a pagina 96 di questo numero di GMC.

Casa: Namco
Requisiti: CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE [illegible] DISINSTALLAZIONE
Dal **Pannello di controllo** selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Warhammer Mark of Chaos DEMO** cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura di disinstallazione

Prima di cimentarvi nel gioco vero e proprio, consigliamo di provare il tutorial.

DA NON PERDERE!
NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO GIOCABILE DI
GOTHIC 3
E MOLTI ALTRI!

Simulazione calcistica

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Una sfida tutta europea sul rettangolo di gioco Konami.

Il tanto atteso demo giocabile di *Pro Evolution Soccer 6* attende i calciofili sia sul CD 3 sia sul DVD di GMC.
Nonostante la sfilza di opzioni esibita nel menu principale, il demo offre come unica scelta possibile la modalità Match e, a seguire, Exhibition. A questo punto, vi sarà dato modo di modificare alcune impostazioni. Purtroppo, l'interfaccia di gioco è ancora modellata sul controller di PlayStation 2 pertanto, per usufruire di un aiuto, vi suggerirà di premere il tasto SELECT, che corrisponde a F1 sulla vostra tastiera. Lo stesso discorso sarà valido per l'intero svolgimento della partita, quindi vi consigliamo di consultare lo schema riassuntivo proposto nel riquadro "Comandi principali" più in basso.
Le nazionali a disposizione per l'incontro amichevole sono Svezia, Repubblica Ceca, Spagna e Italia, ognuna fornita di un differente set di maglie.
Nota: Non appena verrà avviato il demo, apparirà una schermata che suggerisce di premere un tasto qualsiasi ("press any button") per accedere al menu principale. In realtà, però, vengono accettati solo i tasti assegnati ai pulsanti del gamepad PS2: pertanto, vi suggeriamo di affidarvi al fidato tasto di Invio, alla barra spaziatrice o ai tasti indicati nell'apposito box dedicato ai Comandi Principali.

COMANDI PRINCIPALI
W (TRIANGOLO) passaggio filtrante
A – (CERCHIO) passaggio lungo
X – (X) passaggio corto
D – (QUADRATO) tiro
E – (R1) scatto
Q – (L1) cambio giocatore
C – (R2) comandi speciali
Z – (L2) strategia
F1 – (pulsante SELECT)

DEMO DEL MESE
GIOCHI COMPUTER

Casa: Konami
Requisiti: CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal **Pannello di controllo** selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Pro Evolution Soccer 6 DEMO**, cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura di disinstallazione.

Fra le quattro squadre selezionabili nel demo non poteva certo mancare l'Italia.

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete une veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Sezione particolarmente varia, questo mese, quella dedicata ai giochi "leggeri" da tenere sempre a portata di mano sul Desktop. Si passa da un clone di *Arkanoid* con qualche variante (*QuadroNoid*) a un bizzarro spaziotutto ambientato nel corpo umano, chiamato *Nonozoo*, per passare attraverso i puzzle game con elementi da raggruppare e far scoppiare (*Alchemy*) e un semplice minigolf, *Tiny Town Golf*.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD, che sul DVD allegati alla rivista. Questo mese, troverete anche il client Internet di Tiscali per navigare in Rete.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite e tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul CD demo o sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione di CD o DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

La sezione dedicata a Mod e add on comprende, questo mese, un client tramite cui accedere a un gioco di carte collezionabili di origine russa, *Berserk Online*. Come sempre, è stato dedicato ampio spazio al materiale aggiuntivo per gustare al meglio il gioco allegato *SWAT 4* e all'ottimo *Oblivion*, a cui è dedicato il Mod *Overhaul*.

La sezione video offre uno spazio quasi interamente dedicato ai gol realizzati con *ProEvolution Soccer 6*: cinque fantastiche prodezze frutto dell'abilità dei nostri affezionati lettori. A queste si aggiunge un filmato di *Tony Hawk's Project 8*. Non mancate di far pervenire le vostre performance al solito indirizzo email: raffaella.rusconi@futureitaly.it.

Gestionale

SID MEIER'S RAILROADS!

Treni, che passione! L'intramontabile fascino delle rotaie secondo Sid Meier.

NEL CD 3 Il demo di *Sid Meier's Railroods!* contenuto nel CD 3 e nel DVD di questo mese offre la possibilità di cimentarsi in una delle missioni single player previste dal gioco completo (più il tutorial).

Dal sottomenu della modalità single player saranno comunque accessibili le panoramiche di tutti gli scenari, comprensive di ambientazioni e obiettivi, utili per farvi un'idea delle opportunità concesse da questo gestionale, recensito su GMC di dicembre. Quella disponibile, è una mappa limitata a cinque treni (contro i quaranta del gioco confezionato) e otto beni da consegnare (dei venti totali): l'obiettivo è collegare due località, effettuare lo scambio merci e acquistare tutte le azioni del magnate Vanderbilt. I cinque livelli di difficoltà selezionabili (più i tre relativi al percorso) spaziano da "modalità treno" a "barone".

Casa: **2K Games**
Requisiti: **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal **Pannello di controllo** selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Sid Meier's Railroads Demo**, cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura di disinstallazione

Gioco di guida

NEED FOR SPEED CARBON

Velocità e automobili da urlo sono una vera necessità.

COMANDI PRINCIPALI
FRECCIA SU – Accelera
FRECCIA GIÙ – Frena/Retromarcia
FRECCIA DESTRA – Gira a destra
FRECCIA SINISTRA – Gira a sinistra
SHIFT DESTRO – Nitro

Prima di correre a leggere la recensione del gioco a pagina 92 fate un giro su uno dei due tracciati offerti da questa versione dimostrativa di *Need for Speed: Carbon*, ultimo capitolo della famosissima serie di giochi di guida firmata Electronic Arts.
Il demo è disponibile in formato .exe e va avviato cliccando sul file e digitando nell'apposita finestra il percorso in cui creare la cartella di installazione. Questa procedura è indispensabile qualora si decidesse di installare il demo tramite l'interfaccia del DVD allegato a GMC. Copiando il file d'installazione direttamente sul vostro PC, invece, la cartella verrà creata automaticamente.

Electronic Arts
CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Electronic Arts\Need for Speed Carbon Demo\Uninstall Need for Speed Carbon Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i file.

Azione/stealth

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

L'eroe di Third Echelon torna nell'ombra e fa il doppio gioco.

Ultima fatica per l'agente segreto più stealth del mondo. Il demo propone una missione ambientata fra i ghiacci del mare di Okhotsk, la quarta rispetto a quelle che compongono il gioco completo, che permette di prendere confidenza con i comandi e di saggiare la resa grafica di *Double Agent*. Non sarà altrettanto facile, però, apprezzare il fattore "trama" e la situazione di doppio gioco che il nostro agente speciale è costretto a sostenere. Per saperne di più, vi rimandiamo alla recensione recuperabile sulle pagine di GMC di dicembre 2006.

Casa: **Ubisoft**
Requisiti: **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Ubisoft\Demo\Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent Demo\Uninstall Clancy's Splinter Cell Double Agent Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione accettando la rimozione di tutti i file

Simulazione di guida

RACE: THE OFFICIAL GAME WTCC

Quest'anno il World Touring Car Championship parte dall'Inghilterra.

Il team di sviluppo SimBin, responsabile di *RACE*, simulatore di guida dedicato al World Touring Car Championship, è noto per aver dato vita a un'altra serie dedicata al mondo delle automobili: quella di *GTR*. Non sorprende, quindi, l'interesse suscitato da questo nuovo titolo, di cui GMC vi propone un interessante demo giocabile. Vi cimenterete nella modalità a tempo (time attack) sul circuito inglese di Brands Hatch. Le vetture selezionabili, appartenenti alla classe turismo, sono due: una Seat e una BMW, con alla guida – rispettivamente – un pilota francese e uno italiano. Prima di iniziare la sfida occorre selezionare uno dei tre livelli di difficoltà proposti e, se lo si desidera, accedere anche a un settaggio approfondito dell'automobile.

COMANDI PRINCIPALI
FRECCIA SU – Accelera
FRECCIA GIÙ – Frena
FRECCIA DESTRA Gira a destra
FRECCIA SINISTRA – Gira a sinistra
Q – Marcia superiore
A – Marcia inferiore

Eidos
CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Sierra\Simbin\Race Demo\Race Demo Uninstall** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i file.

Gli altri demo

ANNO 1701

SAM & MAX EPISODE 1: CULTURE SHOCK

ANNO 1701

CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **Deep Silver**
GENERE: **Strategia**

È giunta al suo terzo episodio la serie strategica di Sunflowers (dopo i due titoli dedicati ai due secoli precedenti), che vi vedrà impegnati nel far fiorire una cittadina del diciottesimo secolo. Il demo contiene una mappa "preconfezionata" in single player (in questa versione parecchie impostazioni sono disabilitate), un utile tutorial, e prevede la possibilità di cimentarsi anche nel multiplayer. Il tutto per un totale di un'ora e mezza di gioco. La recensione di *Anno 1701* vi attende a pagina 110.

BIONICLE HEROES

CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **Eidos**
GENERE: **Azione**

Il legame di Traveller's Tale con i LEGO è ormai indissolubile anche se, in questo caso, i mattoncini vengono tirati in ballo nella veste "Bionicle". Il demo di *Bionicle Heroes* (un gioco d'azione che prevede anche la costruzione di oggetti con i pezzi LEGO) ha luogo nella Scogliera dei Piraka: obiettivo della missione è trovare 100 mila LEGO per diventare un vero eroe di Bionicle.

ERAGON

CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **Sierra**
GENERE: **Azione**

Dalla penna di Christopher Paolini nascono le avventure del giovane Eragon, che, dopo aver fatto parlare di sé come caso letterario del genere fantasy, è in procinto di raggiungere il grande schermo, ma anche il mercato PC. *Eragon* è un gioco d'azione che vede il protagonista impegnato a farsi strada a colpi di spada e di frecce, senza disdegnare di affidarsi a qualche magia.

Il demo, in lingua inglese, propone una missione avanzata del gioco, disponibile per uno o due utenti.

SAM & MAX EPISODE 1: CULTURE SHOCK

CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **Telltale Games**
GENERE: **Avventura grafica**

Una delle coppie più strambe della storia delle avventure grafiche è finalmente pronta per il suo attesissimo ritorno. Il gioco è distribuito secondo una struttura a episodi e il demo offre un assaggio del primo capitolo: *Culture Shock*. Meglio avere un po' di dimestichezza con l'inglese, visto che questa versione di prova è disponibile unicamente nella lingua dei Lord (compresi i sottotitoli). Cliccando sul link che apparirà dal menu principale, potrete acquistare il gioco completo ed eseguirne il download.

MEDIEVAL II: TOTAL WAR GOLD

CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP
CASA: **Sega**
GENERE: **Strategico**

La "guerra totale" di Creative Assembly rifà capolino con un nuovo demo giocabile che, questa volta, mette a disposizione un tutorial e tre battaglie: quelle già "famose" di Agincourt (con protagonisti gli inglesi) e di Pavia (che vede impegnato il Sacro Romano Impero) e la nuova battaglia di Otumba, che mette in campo gli spagnoli nel continente americano (1520 d.C.).

MEDIEVAL II: TOTAL WAR GOLD

Driver

- Catalyst v6.9 per Windows 2000/XP
- Catalyst v6.2 per Windows 98/ME
- ForceWare v93.71 per Windows 2000/XP
- ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME
- Driver speciali (Windows 2000/XP) per schede Video ATI per Oblivion

Utility

3D Analyze v2.36
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 3 Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool 0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

DeepBurner v1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr. TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.82
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView v3.95
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor v5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Object Dock v1.30
Per chi ama il look dei computer Apple, ecco una pratica barra animata grazie a cui lanciare con un clic le vostre applicazioni preferite.

Omega Driver v3.8.265 per 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

RegCleaner 2.0.5
Dare una pulita al registro di Windows è una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

RivaTuner v2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Smart FTP
Un client FTP comodo e semplice da usare.

SpeedFan v4.30
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
NEL CD 3 Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **shell_GMC** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian v3.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 10.0
NEL CD 3 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

Winamp 5.23
Ultima versione del lettore di file audio. Oltre al programma, troverete una raccolta di plugin.

WinRAR 3.52 ITA
NEL CD 3 Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Add On

Client per Berserk Online

BERSERK ONLINE

Per giocare in Rete con le carte collezionabili.

Se siete degli appassionati dei giochi di carte collezionabili e desiderate cimentarvi in sfide online, il client di *Berserk Online* fa al caso vostro. Basteranno pochi passi per installare il gioco, effettuare una registrazione (il tutto, beninteso, usufruendo di una connessione a Internet) e sfidare altri appassionati. Eseguite il file, completate l'installazione guidata e, una volta avviato per la prima volta il gioco, cliccate su **Registrazione**. Si aprirà il sito Web del gioco, dove dovrete cliccare nuovamente su **Registrati** per essere re-indirizzati su un altro sito in cui compilare il modulo di registrazione. Una volta completata la procedura e ricevuta la e-mail di conferma, potrete utilizzare i vostri dati (**nome utente** e **password** scelti) per iniziare a giocare. Se non sapete come fare, niente paura: vi attenderà un tutorial per spiegarvi passo passo regole e procedure.

OBLIVION – OSCURO'S OBLIVION OVERHAUL V1.3

Una chicca indispensabile per tutti gli appassionati di *Oblivion. Overhaul* è uno dei Mod più scaricati dalla Rete, grazie alla sua completezza e alla varietà di opzioni che mette a disposizione. Negli oltre 400 MB del file sono comprese tantissime modifiche alla struttura di gioco che non vedono l'ora di essere scoperte.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER SWAT 4

Una nutrita raccolta di materiale aggiuntivo per il gioco allegato questo mese. Troverete, come di consueto, le copertine CD e DVD in formato pdf di *SWAT 4*, nonché il manuale in italiano e un comodo prospetto dei comandi utilizzati. Il tutto, accompagnato dalla patch e da una ricca collezione di Mod e mappe (in formato ridotto, per motivi di spazio sul CD 3)! Per installare correttamente le mappe aggiuntive, leggete la pagina a loro dedicata all'interno della Guida al Gioco Completo (**pag 34**).

MAPPE PER LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II

Una antologia imperdibile di ben sette nuove mappe per continuare a divertirvi con il secondo capitolo dell'RTS di Electronic Arts ispirato all'universo di Tolkien.

HALF-LIFE 2 ETERNAL SILENCE V1.1

L'aggiornamento del Mod fantascientifico per *Half-Life 2* che permette di affrontare una battaglia a bordo di caccia e astronavi, offrendo una mappa completa e ben due tipi di velivoli da pilotare.

Patch

BATTLEFIELD 2142 V1.01

Prima patch per l'ottimo titolo di Digital Illusion, che si occupa di correggere un unico bug relativo alla modalità multiplayer, Titan, soggetta occasionalmente ad alcuni crash del client.

CIVILIZATION IV: WARLORDS V2.08

Una valanga di correzioni più o meno importanti per l'espansione di *Civilization IV*. La patch agisce sulla I.A., sulle opzioni multiplayer, sulla grafica degli scenari e sull'interfaccia, senza dimenticare la correzione di piccoli problemi dell'audio.

COMPANY OF HEROES V1.2

La patch aggiorna il gioco di Relic Entertainment alla versione 1.2 e corregge una manciata di piccoli bug.

DEFCON

Primo aggiornamento per il particolarissimo simulatore di guerra globale *DEFCON*. Il file aggiorna le versioni confezionate del gioco migliorando le prestazioni dei server e apportando alcune nuove opzioni.

FIFA 07 V1

Questa patch risolve alcuni bug del gioco e aggiorna la rosa delle squadre (formazioni, magliette e posizioni) aggiungendo 257 giocatori e modificandone 13. Inoltre, corregge (riducendola) la precisione dei passaggi alti e filtranti del portiere.

GALACTIC CIVILIZATIONS II V1.40X

Bilanciamento dei pianeti, aggiornamento di alcune missioni, modifiche grafiche e risoluzione di bug per lo strategico spaziale di Stardock.

GOTHIC 3 V1.09

Questo file di aggiornamento dedicato alle versioni europee di *Gothic 3* consente di correggere un problema di crash del sistema in occasione dei tentativi di salvataggio della partita.

MADDEN NFL 07 V3

Un indispensabile aggiornamento delle rose dei giocatori per quest'ottima simulazione sportiva dedicata al football americano.

OBLIVION V1.1 ITA

Anche la versione italiana di *Oblivion* accoglie la sua prima patch, che corregge un sostanzioso numero di bug agendo su moltissimi aspetti e missioni del gioco.

PARAWORLD V1.01

Numerose modifiche al bilanciamento e altrettante migliorie alla struttura di gioco per la prima patch dedicata a *Paraworld*. Corretti anche vari bug di minore importanza.

PREY V1.2

Un gradito aggiornamento per *Prey*, che non solo corregge svariati bug, ma aggiunge quattro nuove mappe in multiplayer (Deathmatch) e sei personaggi, fra cui due forme aliene e tre protagoniste femminili.

STRONGHOLD LEGENDS V1.1

Questa patch permette al giocatore di modificare il livello di difficoltà, inserisce un sistema di trasferimento mappe e apporta alcune modifiche all'editor e alle opzioni.

DARK MESSIAH – MIGHT AND MAGIC V1.01

Primissima patch del gioco messa a disposizione da Ubisoft per le versioni europee di *Dark Messiah* (italiana inclusa) che risolve svariati problemi, compresi quelli legati al salvataggio e al caricamento delle partite.

DEFCON

Shareware

AGE OF JAPAN

Un divertente puzzle game ad ambientazione orientale. Sullo sfondo di templi e alberi di ciliegio, sarete impegnati a "scambiare" le tessere di una scacchiera in modo da formare gruppi di tre o più elementi. Questa versione di prova, della durata di 60 minuti, prevede tre livelli di difficoltà e due modalità di gioco: arcade (a tempo) e puzzle (con un numero limitato di mosse).

TINY TOWN GOLF

Per praticare il minigolf serve solo un tasto. Non ci credete? Provate *Tiny Town Golf*, una semplice ma divertente "simulazione" da giocare usando il tasto Invio. Una freccia ruota incessantemente intorno alla pallina: per farla fermare dovrete solo aspettare che raggiunga la direzione desiderata per il tiro, premere Invio e lasciarlo al raggiungimento della potenza più adatta (segnalata da un'apposita barra).

NANOZOA

Se eravate dei patiti di "Esplorando il corpo umano" amerete anche questo particolarissimo "sparatutto biologico" ambientato proprio tra ossa e organi vitali. La postazione di tiro fissa può essere solo orientata e l'arma da usare viene scelta all'inizio di ogni missione, spaziando fra alcune ad ampio raggio e altre più efficaci e precise sulla breve distanza.

ALCHEMY [illegible]

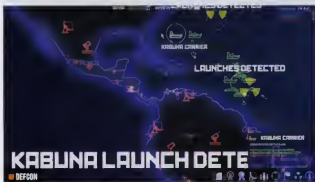
Questa versione dimostrativa di *Alchemy* vi permetterà di effettuare fino a dieci avvii del gioco, per permettervi di provare il puzzle game ispirato al mito della pietra filosofale. Trasformate i tasselli di piombo in oro posizionando le rune in modo che due dello stesso colore o della stessa forma siano adiacenti. Ma attenzione: rune diverse fra loro non si devono toccare!

QUADRANOID THE MAGIC WORLDS

Una colorata variante del solido e sempre più imitato *Arkanoid* si propone in un "assaggio" della durata di ben quindici giorni, in cui sarà possibile provare alcuni dei livelli del gioco completo, che prevede anche una modalità Editor con cui creare alcuni scenari personalizzati (questa opzione non è disponibile nella versione demo).

Video

Gol del mese di PES 6

Tony Hawk's Project 8

Quando la situazione è critica, bisogna far intervenire le forze speciali della SWAT!

guida al
GIOCO COMPLETO

SWAT 4

Come giocare

Per giocare, dopo aver installato *SWAT 4* seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e Disinstallazione**, fate doppio clic sull'icona SWAT 4 sul desktop, o aprite il menu d'avvio (Start) e selezionate **Programmi > Sierra > Swat 4> Swat 4**. Perché tutto funzioni correttamente è necessario che il CD 1 del gioco sia inserito nel lettore.

In italiano

SWAT 4 è interamente in italiano: manuale, menu, testi a video e parlato sono tradotti nella nostra lingua.

Manuale e copertine

Troverete il manuale in italiano di *SWAT 4* nella cartella **\Sierra\SWAT 4** della directory di installazione (file **SWT4_Mn_TX_7162010.pdf**), oppure selezionando il menu d'avvio (Start) e poi **Programmi > Sierra > Swat 4> Swat 4 Guida> Manuale SWAT 4.** Il file è in formato PDF e, sia sul CD 3, sia sul DVD dei demo, è presente il programma Acrobat Reader utile per consultarlo. Per maggior sicurezza, abbiamo inserito il manuale in italiano di *SWAT 4* anche nel CD 3 e nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. Lo reperirete in: **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per SWAT 4\Manuale in italiano.**

LADRI, assassini, terroristi, serial killer e bande armate paramilitari. I metodi con cui la giustizia investiga su queste minacce sono diversi, ma se si arriva allo scontro frontale, la risposta migliore è la SWAT, la squadra speciale della polizia nata negli USA, a Los Angeles, ma di cui ormai esistono versioni in tutti gli stati occidentali (come i NOCS e GIS italiani).

In *SWAT 4* prenderete il controllo di due team d'assalto composti ciascuno da due uomini, e dovrete affrontare una dozzina di missioni di difficoltà crescente.

SWAT 4 non è un FPS dove è sufficiente spostarsi velocemente e sparare a tutto quello che si muove: dovrete usare la testa, pianificare l'assalto con attenzione e sangue freddo, e coordinare le vostre squadre al meglio, per evitare inutili spargimenti di sangue tra gli ostaggi, gli agenti e persino i malviventi.

Ricordate che verrete giudicati, dopo la missione, anche per i dettagli: non raccogliere un'arma lasciata cadere da un avversario, dimenticarsi di ammanettare un sospetto o un civile, aprire il fuoco per primi sono errori che dovrete imparare a non commettere! GIOCHI COMPUTER

Dovrete raccogliere tutte le armi lasciate cadere dai nemici che si arrenderanno o che abbatterete.

Requisiti di sistema

I requisiti minimi per giocare a *SWAT 4* vedono un processore 1,2 GHz, 256 MB RAM, una scheda 3D 32 MB con supporto T&L (GeForce 2 o Radeon 8500 o superiori - GeForce 2 MX non supportate), una scheda audio compatibile DirectX 8.1, un lettore CD-ROM e 2 GB su disco fisso. I sistemi operativi supportati sono Windows 98 SE, 2000 con Service Pack 3 e Windows XP con SP 1. Per gustare al meglio *SWAT 4* sono consigliati una CPU a 2,4 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 128 MB con supporto Pixel Shader, 2,5 GB su disco fisso, Windows 2000 SP 3, Windows XP SP 2 e una connessione a Internet 56 Kbps o superiore per il gioco in multiplayer. Ricordiamo che, per giocare, è necessario che il **CD 1** di *SWAT 4* sia presente nel lettore.

Installazione e disinstallazione

Prima di dare il via all'installazione di *SWAT 4* disattivate eventuali programmi attivi, in particolare l'antivirus. Inserite il **CD 1** nel lettore e, dopo qualche istante, la funzione di Autorun farà apparire la schermata di installazione. A questo punto, basterà cliccare sul pulsante **Installa SWAT 4**.
Se sul vostro computer l'Autorun fosse disabilitato o non funzionasse per qualche ragione, esplorate il CD 1 e cliccate due volte sul file **setup.exe**. Alla prima schermata, cliccate **Avanti**. Scorrete fino in fondo l'accordo di licenza, quindi spuntate **Accetto i termini del contratto di licenza** e procedete con **Avanti**. A questo punto, vi verrà chiesto di inserire il **Numero di serie del prodotto**. Lo troverete sul retro della bustina del **CD 1** del gioco o sulla custodia del **DVD demo**. Perché il **Numero di serie** risulti corretto, le lettere devono essere maiuscole. Nel caso in cui il Numero di serie non fosse presente o risultasse illeggibile, nel paragrafo qui a destra ne trovate uno provvisorio. Inoltre, se il vostro Numero di serie non fosse leggibile o risultasse assente, potrete richiederne un altro mandando una mail all'indirizzo: **cd_gmc@futureitaly.it**.
Continuate con **Avanti** e scegliete la directory di installazione (quella predefinita è **C:\Programmi\Sierra\SWAT 4**). Procedete con **Avanti** fino a quando la **procedura sarà pronta per l'installazione del programma**. Selezionate **Installa** e, quando vi verrà chiesto, inserite il **CD 2** e cliccate **OK**. Alla fine, vi verrà chiesto di inserire nuovamente il **CD 1** nel lettore. Fatelo e continuate con **OK**.
Potrete installare GameSpy Arcade, comodo per giocare online a *SWAT 4*. Scegliete se farlo o meno (in caso negativo, potrete comunque farlo in un secondo tempo inserendo il disco 1), procedete e decidete se creare un collegamento al gioco sul desktop e leggere il file Leggimi. Concludete con **Fine** e, se non intendete registrare *SWAT 4* online cliccate su **No, in seguito**. A questo punto, sarete pronti a lanciare il gioco da **Esegui SWAT 4**.
Per disinstallare *SWAT 4*, aprite il **Pannello di controllo**, fate doppio clic su **Installazione Applicazioni**, selezionate *SWAT 4* e cliccate su **Rimuovi**. Scegliete se eliminare la directory SWAT 4 e, al termine dell'operazione, il gioco sarà cancellato dal vostro disco fisso.

I salvataggi

Se sceglierete di intraprendere la "carriera" di ufficiale delle forze SWAT, il gioco salverà automaticamente dopo ogni missione conclusa con successo. Tuttavia, non è possibile salvare durante le sortite.

Il mirino della vostra arma si "allargherà" quando vi muoverete, indicando che la vostra precisione, se non rimarrete fermi, diminuirà.

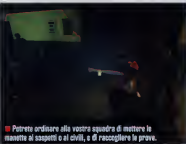
Il codice d'installazione

Durante la fase d'installazione di *SWAT 4*, vi verrà richiesto d'inserire un Numero di serie senza cui il gioco non può funzionare. Lo trovate sul retro della bustina del CD 1 del gioco o sulla custodia del DVD demo. Nel caso in cui il Numero di serie in questione fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@futureitaly.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi nel minor tempo possibile un Numero di serie valido. Nell'attesa, sarete comunque in grado di divertirvi con *SWAT 4* utilizzando il Numero di serie provvisorio riportato di seguito, da inserire con le lettere in maiuscolo:

LUD4-CAB2-FUP9-RUB3-8243

ATTENZIONE: Il Numero di serie provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online, serve solo per permettervi di divertirvi con *SWAT 4* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.

Aggiornamento del gioco

All'interno della cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per SWAT 4\patch**, presente sia nel CD 3, sia nel DVD dei demo, troverete la patch per aggiornare *SWAT 4* all'ultima versione disponibile per l'edizione italiana, ovvero la 1.1. Si chiama **swat4_update_it_10_11.exe** e, per applicarla, sarà sufficiente fare doppio clic sul file e seguire le istruzioni che appariranno a video.

Potrete ordinare alla vostra squadra di mettere le manette ai sospetti o ai civili, o di raccogliere le prove.

Problemi con i CD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, nel canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC - Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui i CD di *SWAT 4* non fossero leggibili, inviate una mail a: **cd_gmc@futureitaly.it**.

Per iniziare

Per apprezzare *SWAT 4* dovrete conoscere bene le sue caratteristiche. Per prima cosa, vi consigliamo di seguire l'addestramento (è una delle voci della schermata principale). In meno di un quarto d'ora, vi spiegherà quasi tutto quello che c'è da sapere per non rimetterci la pelle e riuscire nella missione, oltre a insegnarvi a comandare le vostre squadre. Dopodiché, sarete pronti per la prima, vera, azione. Vi ricordiamo che le missioni sono di difficoltà crescente, e se le prime possono essere risolte velocemente e senza troppa tattica, già dalla quinta (ambientata in una discoteca) non farete molta strada se non pianificherete bene le vostre azioni.

La squadra si prepara a fare irruzione.

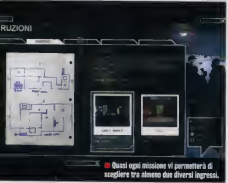
Comandare le squadre

Come abbiamo già scritto, *SWAT 4* non è uno sparatutto tradizionale. Non potrete aprire ogni porta, sparare a tutto quello che si muove e continuare così fino alla "fine del livello".
In primo luogo, le mappe di *SWAT 4* sono realistiche, dunque aspettatevi dei livelli che riproducono abitazioni, negozi e uffici come se ne vedono nella vita di tutti i giorni. Non esistono porte irrimediabilmente chiuse e i nemici hanno una predilezione per nascondersi nei bagni o in cucina, per esempio.
Inoltre, gli ostili non rimarranno fermi ad aspettarvi: se un avversario vi vedrà, potrà cedere al panico e scappare, oppure arrendersi o, ancora, spararvi qualche colpo e poi cercare un nuovo rifugio. Per questo motivo, dovrete fare i conti con nemici che si spostano per il livello e, a volte, lo "pattugliano" in cerca dei vostri agenti.
Potrete ricorrere a tattiche diverse dal "girare per il livello uccidendo tutti", che non si addice molto a *SWAT 4*. Dovrete impiegare le due squadre di due uomini ciascuna in maniera intelligente: ordinare al team Rosso di sfondare una porta e usare il gas accecante, mentre quello Blu controllerà il corridoio vicino. Per passare da una squadra all'altra, utilizzerete il tasto **Tab** (quello che, spesso, ha due frecce, a sinistra della **Q**). La squadra Oro non è un altro team, ma semplicemente l'unione di Rossa e Blu, che lavoreranno all'unisono.
Una volta selezionata la squadra, potrete impartire gli ordini: oltre a quelli sempre attivi, come "riunirsi dietro di me" o "controllate l'area", molti altri si aggiungeranno secondo cosa starete puntando con il mouse.
Per esempio, "guardando" una porta, potrete ordinare di sfondarla usando poi i gas accecanti o le granate pungiglione; puntando un civile, potrete comandare di mettergli le manette; inquadrando un angolo, di usare il bastone con specchio per vedere se vi attenderà qualche ostile pronto a falciarvi con un mitra.
Quando vi separerete da una delle vostre squadre, sarete comunque in grado di vedere cosa starà succedendo: per la squadra Rossa, dovrete premere il tasto **INS** (uno dei tasti sopra le frecce direzionali), per quella Blu **Home**. Premendo poi **Maiusc** (il tasto a destra della **A**, che normalmente vi fa scrivere tutto maiuscolo) potrete ruotare lo sguardo e impartire ordini da quella visuale, ma non prendere il controllo degli altri membri del team. Con questo sistema, è virtualmente possibile risolvere le missioni di *SWAT 4* senza nemmeno partecipare direttamente alla missione.

Di frequente, sarà necessario far agire le squadre all'unisono, per prendere i nemici da due diverse direzioni.

Quasi ogni missione vi permetterà di scegliere tra almeno due diversi ingressi.

Regole d'ingaggio

In un FPS, normalmente, quando vedete un nemico, gli sparate. Si tratta dell'aurea legge "chi spara per primo, spara due volte e ha sempre ragione". Scordatevi tutto: in *SWAT 4* rappresentate la Legge degli Stati Uniti d'America, e non si spara mai per primi. Quindi, se vedrete un sospetto, dovrete per prima cosa intimargli l'alt (tasto **F**, se non state puntando nulla di particolare come una porta). Se si arrenderà, dovrete mettergli le manette (tasto **H**) e poi "guardarlo" di nuovo e premere il tasto **F** per segnalare la sua cattura alla Centrale. Stesso discorso se troverete un civile: dovrete sempre ammanettarlo e poi comunicare alla Centrale l'avvenuto arresto. L'ostile avrà fatto cadere un'arma: bisognerà trovarla e raccoglierla (sempre tasto **F**).
Se il civile o il sospetto (disarmato) faranno le bizze, potrete usare delle armi non letali, come lo spray (tasto **6**) per ridurlo a più miti consigli. Se, invece, il nemico non avrà alcuna voglia di arrendersi e vi punterà addosso l'arma, sarete autorizzati a fare fuoco. Delle raffiche brevi, mirate allo sterno, sono la cosa migliore. Anche i cadaveri e i feriti (sia i nemici, sia gli ostaggi) andranno segnalati alla Centrale, sempre premendo **F**.
Tenete presente che se l'ostile vi punterà l'arma contro, oppure la indirizzerà verso un civile, e lo abbatterete non riceverete penalità, ma perderete parte del "bonus" di fine missione. È sempre meglio cercare di catturare i malviventi vivi, magari usando una granata accecante, lo spray o le munizioni non letali. Non sempre sarà possibile, dato che il vostro primo obiettivo sarà portare a casa gli ostaggi e possibilmente non farvi ammazzare nel tentativo.

Ordini alla squadra

Questi sono gli ordini che potrete impartire a una delle vostre squadre. Alcuni saranno attivi solo in particolari circostanze. Per esempio, potrete far sfondare una porta solo se la inquadrerete con il vostro puntatore.

Allineatevi: Ordina alla squadra di mettersi in posizione attorno a voi.
Spostatevi in: Ordina alla squadra selezionata di spostarsi in un luogo specifico determinato dalla posizione del reticolo di puntamento al momento in cui viene impartito il comando.
Coprite: Ordina alla squadra selezionata di coprirvi mentre vi spostate.
Azionate: Consente di visualizzare il menu Azionate, per ordinare alla squadra selezionata di azionare granate o equipaggiamento tattico.
Controllate: Ordina alla squadra selezionata di addossarsi in un angolo o contro una porta e di mantenere la posizione fino a nuovo ordine. Quando gli agenti si addossano a una porta, la esaminano per verificare se è chiusa a chiave.
Forzate la serratura: Ordina agli agenti di forzare la serratura di una porta chiusa a chiave.
Avanzate e sgomberate: Ordina alla squadra selezionata di avanzare in una determinata zona e di eliminare i sospetti presenti.
Aprite ed entrate: Ordina alla squadra selezionata di verificare la porta e, se questa non è chiusa a chiave, di entrare. Se la porta è chiusa a chiave, gli agenti lo comunicano e si fermano in attesa di un eventuale ordine di sfondarla.
Aprite e sgomberate: Ordina alla squadra selezionata di verificare la porta e, se questa non è chiusa a chiave, di eliminare i sospetti presenti nella stanza. Se la porta è chiusa a chiave, gli agenti lo comunicano e si fermano in attesa di un eventuale ordine di sfondarla.
Sfondate ed entrate: Ordina alla squadra selezionata di sfondare la porta e di entrare nella stanza.
Lanciate una granata e sgomberate: Ordina alla squadra selezionata di usare una granata abbagliante prima di entrare nella stanza per sgomberarla.
Azionate il gas e sgomberate: Ordina alla squadra selezionata di usare una granata a gas lacrimogeno prima di entrare nella stanza.
Lanciate una granata pungiglione e sgomberate: Ordina alla squadra selezionata di usare una granata pungiglione prima di entrare nella stanza.
Controllate la stanza con lo specchio: Ordina alla squadra selezionata di usare l'Optiwand per verificare la presenza di sospetti in una stanza. Ciò è possibile se la porta è aperta.
Specchio sotto la porta: Ordina alla squadra selezionata di usare l'Optiwand sotto una porta chiusa per verificare la presenza di sospetti.
Comandi di azionamento: Ordina alla squadra selezionata di attivare una delle seguenti armi: fucile per pallottole irritanti, taser, granata abbagliante, granata a gas lacrimogeno, granata pungiglione, spray irritante, esplosivo C2, fucile a pompa di sfondamento, fucile a pompa meno nocivo o cuneo porta.
Trattenete: Ordina alla squadra selezionata di trattenere un sospetto o un ostaggio.
Impadronitevi della prova: Ordina alla squadra selezionata di impadronirsi di una prova, per esempio un'arma.
Rimuovete il cuneo: Ordina alla squadra selezionata di rimuovere il cuneo dalla porta.
Rimuovete C2: Ordina alla squadra selezionata di rimuovere una carica C2 prima che esploda.
Controllate l'angolo con lo specchio: Ordina alla squadra selezionata di azionare l'Optiwand per verificare se vi sono sospetti dietro un angolo.
Disattivate: Ordina alla squadra selezionata di disattivare un dispositivo esplosivo.
Uscite dalla missione: Ordina di uscire dalla missione.

Il cecchino

I cecchini circonderanno la zona "calda" dove dovrete eseguire la missione. Ogni volta che inquadreranno un ostaggio o un ostile, ve lo segnaleranno. A quel punto, potrete controllare il cecchino direttamente premendo **PgUp** (uno dei tasti sopra le frecce direzionali), e poi **Maiusc** (il tasto a sinistra della **A**, che vi fa scrivere tutto maiuscolo, per intenderci). Ovviamente, se la persona inquadrata è un civile, non dovrete aprire il fuoco!

SWAT in multiplayer

Per giocare in multiplayer su Internet è necessario avere installato GameSpy (opzione proposta in automatico durante l'installazione del gioco). Affinché tutto funzioni, è necessario anche un account, creabile in pochi minuti lanciando GameSpy dal menu **Start > Programmi > Gamespy**. Per giocare in LAN, invece, sarà sufficiente selezionare la modalità multiplayer, cliccare su LAN e creare una partita, oppure unirsi a una già esistente.
Le modalità di gioco prevedono:

Sospetti barricati: sia la SWAT, sia i Sospetti ottengono punti neutralizzando o arrestando membri della squadra opposta. Vince il team che raggiunge per primo il limite di punteggio, oppure la squadra con più punti allo scadere del tempo del round.

Scorta del VIP: un membro della SWAT scelto a caso è VIP. I sospetti devono catturare il VIP e tenerlo prigioniero per 2 minuti prima di ucciderlo. La SWAT deve scortare il VIP fino al punto di prelevamento situato nell'area della missione, impedendo ai Sospetti di catturarlo.

Pronto Intervento: nella mappa vengono collocate da 3 a 5 bombe in posizione casuale. Per vincere il round, la SWAT deve individuare e disattivare tutti gli ordigni entro il limite di tempo stabilito.

CO-OP: Selezionando la modalità Cooperativa, potrete eseguire missioni a giocatore singolo con un massimo di altri quattro partecipanti.

Se un ostaggio non si arrenderà, dovrete "ammansirlo" con armi non letali.

I danni

Le protezioni che indossate potranno salvarvi la vita in numerose occasioni. Tuttavia, ricordate che, da vicino, un mitra automatico o un fucile a pompa non vi lasceranno scampo! Se verrete feriti in modo grave o alle gambe, vi muoverete molto più lentamente. Se, invece, uno dei vostri agenti verrà abbattuto, non dimenticate di fare rapporto alla Centrale ("guardandolo" con il mouse e premendo il tasto **F**).

Una missione di *SWAT 4*

A titolo di esempio, ecco analizzata la seconda missione di *SWAT 4*, in cui dovrete entrare in una casa dove si nasconde un sospetto serial killer.

LA PRESENTAZIONE DELLA MISSIONE
Prima di tutto, vi verrà spiegato cosa è successo a perché dovete intervenire. Non sottovalutate questa sezione, perché potrebbe fornirvi interessanti dettagli a suggerimenti

DOVE ENTRARE?
Nella maggior parte dei casi, potrete scegliere tra due o più punti di entrata. Se fallite troppo spesso, provate da un secondo punto di partenza!

BRUTTE FACCE
La descrizione dei sospetti è fondamentale: se sono armati di tutto punto a ben motivati saranno ossi duri. Inoltre, se indossano giubbotti antiproiettile, alcune munizioni saranno inefficienti.

ARMI E MUNIZIONI
Potrete scegliere l'equipaggiamento della vostra squadra. Oltre a mitra a pistola, sarete liberi di selezionare munizioni meno letali, oppure proiettili a punta cava a full metal jacket!

INIZIO DELLA MISSIONE
Già alla prima porta, dovrete decidere come muovervi. Puntate con il mirino verso la porta, premete il pulsante destro del mouse a selezionate l'azione.

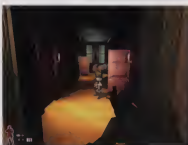
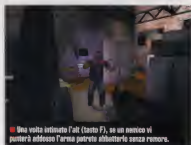
PRIMO SOSPETTO
Una volta individuato il sospetto, intimategli l'alt (tasto **F**). Se alza le mani a lascia l'arma, immobilizzatelo con le manette (tasto **H**).

CIVILE IN VISTA
Ricordate che dovrete immobilizzare anche i civili. Se non si arrenderanno, bisognerà impiegare le munizioni non letali (come lo spray, tasto **B**).

LA MISSIONE CONTINUA...
Vi sembra di aver fatto tutto? Avete raccolto le armi, catturato o eliminato tutti gli ostili, messo le manette a tutti i civili? Magari dovete cercare da qualche parte...

FINE MISSIONE
Ottimo lavoro, agenti! Avete completato la vostra missione. Siete pronti per affrontare la prossima, che non sarà altrettanto semplice.

Una volta intimato l'alt (tasto F), se un nemico vi punterà addosso l'arma potrete abbatterlo senza remore.

Con il tasto B richiamerete la "mappa" (spesso incompleta) e vedrete lo stato dei vostri uomini.

I comandi da tastiera

Di seguito, riportiamo i comandi da tastiera più utili per giocare al meglio a *SWAT 4*. Troverete l'elenco dei tasti anche in un'immagine presente sia all'interno del CD 3, sia nel DVD dei demo (directory **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per SWAT4**).

COMANDI DA TASTIERA

5: GRANATA PUNGIGLIONE
4: GRANATA FUMOGENA
3: GRANATA ABBAGLIANTE
2: ARMA SECONDARIA
1: ARMA PRIMARIA

6: SPRAY IRRITANTE
7: C2 PER SFONDARE PORTE
8: GRIMALDELLO
9: OPTIWAND
0: CUNEO PER PORTE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

TAB Q W E R

BLOC MAIUSC A S D F H

MAIUSC Z X C V B

INS HOME PAG. SU END

R: RICARICARE
F: USA/INTIMARE L'ALT
H: MANETTE
B: OBIETTIVI

SPAZIO: ORDINE RAPIDO

TAB: PASSA DA UNA SQUADRA ALL'ALTRA
BLOC. MAIUSC.: PASSA ALLA VISTA CONTROLLO
MAIUSC.: CAMMINA/ CORRI

V: TORCIA
C: ACCUCCIARSI
X: CAMBIARE TIPO DI FUOCO
Z: MODIFICARE ZOOM

MOUSE
SINISTRO: FARE FUOCO
CENTRALE: USA/ INTIMA L'ALT
DESTRO: MENU DI COMANDO

INS: VISUALE TEAM ROSSO
HOME: VISUALE TEAM BLU
PAG. SU: VISUALE CECCHINO
END: DISATTIVA VISUALE

Q: SBIRCIARE A SINISTRA
W: AVANTI
E: SBIRCIARE A DESTRA
A: SINISTRA
S: INDIETRO
D: DESTRA

Un sito per gli appassionati

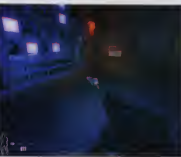
Per trovare altre missioni di *SWAT 4*, vi consigliamo di tenere d'occhio il sito Hot SWAT mods (**http://hot-swat-mods.com**), colmo di sorprese. Oltre a nuove azioni, troverete filmati e tutorial su come creare voi stessi delle mappe. Il sito è tutto in inglese e per scaricare i file è necessario registrarsi – ma ne vale la pena!

Ancora più realismo

Nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per SWAT 4\Realismo** del DVD troverete il file **11-99_Enhancement_Mod_v1.1.exe**

Se lo installerete (basta cliccarci sopra due volte e indicare la directory di destinazione di *SWAT 4* sul vostro computer – di solito **C:\Programmi\Sierra\SWAT 4**) potrete giocare con un livello di realismo ancora maggiore. Il Mod non ritocca solo la capacità di danno delle armi, ma aumenta il numero delle stesse (include diverse versioni di M4, la Uzi, l'AK47, per esempio). Inoltre, rende invisibile il numero di colpi che vi rimangono nel caricatore, come succede nella realtà.

Il Mod riporta tutto il gioco in inglese

Per giocare con il Mod, dovrete cliccare su **Start > Programmi > 11-99_Enhancement_Mod_v1.1 > Launch 11-99**
Se volete giocare a *SWAT 4* "normale" è sufficiente cliccare sulla "solita" icona presente sul desktop.

I Mod per SWAT 4

Avete completato le 12 missioni single player del gioco? Nessun problema! Sul DVD di GMC (e in misura minore, sul CD 3 demo) troverete altro pane per i vostri denti. La comunità online, infatti, si è data parecchio da fare e oggi esistono decine di sortite, la maggior parte delle quali sono presenti sul DVD e sul CD 3 dei demo di questo mese. Le missioni sono raccolte nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per SWAT 4\Missioni.** Grazie allo sforzo titanico del sito di riferimento per gli appassionati di *SWAT 4* (di cui parliamo qui a sinistra), la maggior parte delle sortite sono racchiuse in 5 file autoscompattanti, ovvero:

H.S.MCustomMapsExpansionsv1.0.exe
H.S.MCustomMapsExpansionsv2.0.exe
H.S.M.Custom Maps Expansion v3.0 [Part1].exe
H.S.M.Custom Maps Expansion v3.0 [Part2].exe

Mentre

H.S.MCoopExpansionv1.0.exe

contiene la versione da giocare online in cooperativa di alcune mappe.

Per installare queste mappe, è sufficiente cliccare due volte su uno di questi file. Visto che sono stati pensati per la versione inglese del gioco, dovrete modificarne la destinazione in:

C:\Programmi\Sierra\SWAT 4

Una volta installati tutti i file, sarà sufficiente lanciare *SWAT 4* nel solito modo.

Per caricare un livello extra, arrivati alla schermata principale del gioco:

premete il tasto **** (solitamente è di fianco all'**1**, in alto a sinistra) per aprire la console di comando. Apparirà nella parte bassa dello schermo un "prompt" di comando.

Scrivete:

open nomemissione.s4m

mettendo al posto di **nomemissione** il nome esatto della mappa che volete caricare (di seguito, trovate l'elenco dei nomi di tutte le mappe presenti sul DVD e, parzialmente, sul CD 3).

Per installare le altre mappe (presenti sul CD 3 e DVD come file .rar), dovrete estrarre i file e copiarli nella directory **C:\Programmi\Sierra\SWAT 4\contents\maps**

A volte, sarà necessario copiare anche altri file. Seguite le istruzioni presenti nei Readme presenti nel file .rar.

AVVERTENZA! UTILIZZANDO I MOD, POTRETE NOTARE QUALCHE "ANOMALIA": È NORMALE
Per esempio, se cliccate su **Ripeti missione** dopo aver giocato una mappa aggiuntiva, *SWAT 4* caricherà una missione della campagna single player. Inoltre, la "mappa" del livello (tasto **B**) o non sarà presente, o non corrisponderà al livello extra (sarà presa da una delle 12 missioni "ufficiali").

Mappe presenti sul DVD o sul CD 3

H.S.MCustomMapsExpansionsv1.0.exe - CD 3

sp-apartmentS2S	[Apartment S2S]
sp-cblock	[C-Block]
sp-clubatl	[Club Above the Law]
sp-combatzone	[Combat Zone]
finalcrackdown_coop	[Crackdown Final]
sp-usedcarlot	[Deadman's Used Car Lot]
sp-massacre	[Section 8 Fairfax Massacre]
sp-courthouse	[Courthouse]
sp- theasylum	[The Asylum]

H.S.MCustomMapsExpansionsv2.0.exe - CD 3

sp-cityhall	[Assault On City Hall]
sp-bank	[California Security Bank]
sp-cineparkconflict	[Cinepark Conflict]
sp- construction	[Construction]
sp-docjt	[Department Of Criminal Justice]
sp-entrepot	[Entrepot]
mp-get'em	[Johnson Residence]
sp-madmap	[Mad Map]

H.S.M.Custom Maps Expansion v3.0 [Part1].exe

sp-nova-corp.s4m	[Nova Corporation]
sp-terronsta.s4m	[Terronsta]
sp-import s4m	[Tigns Import]
sp-genovese&feinbloom.s4m	[Genovese & Feinbloom]

H.S.M.Custom Maps Expansion v3.0 [Part2].exe

sp-mittelplate_alpha.s4m	[Mittelplate Alpha]
sp-prison	[Operation Pnson Break]
sp-phoenixclub.s4m	[Phoenix Club]
sp-projectsero.s4m	[Project SERO]
sp-underground.s4m	[Underground]
sp-ventura.s4m	[Ventura Hotel]
sp-warehouseSthstreet	[Warehouse 5th street]

Altre mappe

SP-Ashes_And_Ghosts_Day.s4m	[Ashes and Ghosts Day]
SP-Ashes_And_Ghosts_Night s4m	[Ashes and Ghosts Night]
SP-Bank s4m	[California Security Bank]
SP-DELTA-CENTER.s4m	[Delta Center] - CD 3
SP-Angels.s4m	[Angels]
SP-CHINA-HOTEL.s4m	[China Hotel] - CD 3
SP-Terminal s4m	[Terminal]
SP-U273.s4m	[U273]

SCOOP
prima occhiata

IMPERIVM CIVITAS

L'Impero Romano non è mai crollato e rivive una seconda giovinezza!

SVILUPPATORE Haemimont Games **GENERE** Gestionale storico
CASA FX Interactive **INTERNET** www.haemimontgames.com/news/index.html

LA FIDUCIA NELL'*IMPERIVM*

Una lunga chiacchierata con uno dei responsabili di FX Interactive ha sottolineato la grande fiducia dell'azienda nelle possibilità offerte da questo titolo, che punta le fondamenta del suo "impero" proprio sulla capacità di saper interessare e coinvolgere anche un bacino di utenza sinora difficilmente raggiunto dai precedenti titoli della serie *Imperivm*. Per sapere se l'obiettivo è stato raggiunto, bisognerà aspettare di vedere *Imperivm Civitas* negli scaffali dei negozi, ma, dopo un primo assaggio, le premesse di successo sembrano esserci.

CONQUISTERETE IL MEDITERRANEO CON *IMPERIVM CIVITAS* PERCHÉ:

- Avete amato il primo *Imperivm* e apprezzerete anche questa svolta meno "strategica".
- Non avete amato il primo *Imperivm* per via della sua struttura marcatamente strategica.
- È sempre il momento adatto per costruire un fiorente impero.
- Si tratta di un gioco immediato e adatto a tutti.

NON è un luogo comune: con gli RTS si gioca, ma non si scherza. Bisogna tenere sotto controllo tutti gli aspetti tattici, imparare a difendersi e attaccare, nonché conoscere le potenzialità di ogni singolo membro del proprio esercito.

È un'impresa fantastica e ricca di soddisfazioni, ma, indubbiamente, abbastanza impegnativa. I ragazzi di Haemimont Games e FX Interactive lo sanno bene ed è per questo che, pur rimanendo fieri della qualità e del successo dei loro *Imperivm*, hanno deciso di dare una svolta alla serie con *Imperivm Civitas*.

Come suggerisce il titolo, si tratta di un prodotto nato dalla costola della saga principale, di cui eredita l'ambientazione ma non la struttura di gioco. In questo caso, infatti, i riflettori non sono più puntati sull'aspetto strategico quanto, piuttosto, su quello gestionale. La versione "in fase di lavorazione" da noi provata è apparsa in una veste non ancora definitiva, ma sufficientemente avanzata per apprezzarne sia la realizzazione grafica, sia gli aspetti principali.

I punti cardine di *Imperivm Civitas* sono quattro: costruzione, governo, difesa (ma anche attacco) e la modalità Sfida. Le opzioni offerte dal gioco si possono sostanzialmente riunire sotto un unico obiettivo, cioè il riuscire a creare un impero fiorente ed esteso. Il bacino del Mediterraneo è il luogo in cui, conformemente con gli eventi storici, ha luogo la conquista dell'Impero Romano, e fra le città disponibili ne

"I RIFLETTORI NON SONO PUNTATI SULL'ASPETTO STRATEGICO, MA SU QUELLO GESTIONALE"

figurano ben quattro italiane: Milano, Roma, Siracusa e Pompei. Quest'ultima costituirà una sorta di ambientazione "bonus", ma non è ancora chiaro in che modo verrà messa a disposizione del giocatore.

Le parole d'ordine di *Imperivm Civitas* sono semplicità e immediatezza, concetti che si concretizzano in un sistema di edificazione basato su un'interfaccia chiamata "Rotae", in grado di visualizzare in maniera completa e accessibile le dinamiche e variabili di gioco. Gli abitanti non costituiscono solo una popolazione, ma posseggono ciascuno un'identità da tenere presente per soddisfarne al meglio i bisogni. Perseguire il benessere di ogni individuo, occuparsi di difenderli dalle invasioni nemiche e, allo stesso tempo, espandere i propri confini nell'ambito di mappe di gioco molto vaste sono le regole d'oro per conquistare l'ambito titolo di Imperatore.

Un obiettivo alla portata di tutti, ma che diventa impegnativo nel momento in cui si prova a dominare le classifiche online che omaggiano con allori i regnanti più illuminati. A tale scopo, il livello di difficoltà delle missioni viene definito dall'attivazione di eventuali agevolazioni o handicap, la cui presenza diminuisce o incrementa il punteggio ottenuto in caso di successo. GIOCHI COMPUTER

L'aspetto militare è importante, ma non sviluppato come nei precedenti *Imperivm*.

Le ambientazioni di gioco sono molto estese e offrono un buon livello di sfida.

Le strutture basilari della città sono quelle tipiche di qualunque gestionale e l'interfaccia è molto accessibile.

Gli scenari disponibili per la modalità Sfida comprendono le più importanti città dell'impero, ma non solo.

DATA DI USCITA
FINE DICEMBRE

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Haemimont Games
- **Provenienza:** Bulgaria
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** Haemimont Games vanta una grande esperienza nel settore degli strategici e dei giochi ad ambientazione storica, e ha collaborato con numerose aziende fra cui Atari, Infogrames, Enlight Software e FX Interactive.
- **Li conosciamo per:** *Imperivm Le Guerre Puniche*, *Imperivm Le Grandi Battaglie di Roma*, *Rising Kingdoms*.

ATTENDERE PREGO!
A fine dicembre, *Imperivm Civitas* farà il suo debutto ufficiale.

SCOOP
prima occhiata

MASS EFFECT

Dai creatori di *Star Wars: Knights of the Old Republic*, un gioco di ruolo che non ha nulla a che fare con la Forza.

SVILUPPATORE BioWare **GENERE** GdR
CASA Microsoft **INTERNET** http://masseffect.bioware.com/

IL CROLLO DELLA GALASSIA

Ogni 50.000 anni, una spietata e antica razza di macchine invade la galassia, distrugge qualsiasi civiltà organica esistente e si lascia alle spalle solo delle rovine, cancellando le prove del proprio passaggio. 50.000 anni sono parecchio tempo, quindi si sarebbe portati a fare spallucce e a riprendere la propria vita quotidiana, burlandosi degli amici che credono a questa leggenda (meglio, a questa profezia). A meno che l'ultimatum non stia per scadere, naturalmente. L'anno 2183, insieme a tutte le meraviglie fantascientifiche che si possono immaginare, porta con sé anche una pesante dote: il momento del ritorno degli "spazzini spaziali" è molto vicino. Un momentaccio per le specie intelligenti di *Mass Effect*, in particolare per il comandante Shepard della SS Normandy, che si vedrà costretto a fare i bagagli e a portare la sua squadra speciale a spasso per la galassia, agendo senza rimorsi ed esitazioni, e spingendosi oltre i limiti della legge pur di fermare l'ecatombe.

MASS EFFECT RIGENERERÀ LA VOSTRA PASSIONE PER I GDR FANTASCIENTIFICI PERCHÉ...

- È il nuovo gioco di ruolo dei geniacci di *Baldur's Gate* e *Neverwinter Nights*.
- Perfezionerà la riuscita formula vista all'opera in *Knights of the Old Republic*.
- I dialoghi saranno irresistibili.
- Non mancheranno enigmi morali e scelte difficili.

PRIMO episodio di una trilogia, e in via di sviluppo da parte degli stessi autori di *Star Wars: Knights of the Old Republic*, *Mass Effect* di BioWare unirà le meccaniche dei giochi di ruolo a una trama degna di un buon romanzo di fantascienza.

A BioWare assicurano che, per gli appassionati del genere GdR, *Mass Effect* costituirà un passo in avanti rispetto allo stile orientato all'azione di *KOTOR*, pur mantenendo gli elementi che hanno decretato il successo di quest'ultimo. Fondamentalmente, si tratterà di scegliere tre personaggi dall'eterogeneo equipaggio dell'astronave SS Normandy e di guidarli risolvendo una missione dopo l'altra.

L'eroe principale sarà il comandante Shepard della Spectre, una unità d'élite con il compito di sventare la minaccia galattica del momento. Ci si imbatterà in dozzine di pianeti, relitti spaziali e stazioni orbitanti da visitare, con gli immancabili "pessimi elementi" da togliere di mezzo. Alcune caratteristiche del gioco saranno legate alla tradizione: personalizzare l'aspetto del proprio alter ego è una peculiarità imprescindibile del genere GdR. Anche in questo senso, però, non mancheranno le novità. Non si partirà con un novellino di primo livello, giacché Shepard sarà un vero veterano.

BioWare assicura che il sistema di combattimento si rivelerà più veloce e persino più spettacolare di quello di *KOTOR*. I vostri compagni di avventure, inoltre, non saranno

"QUANDO DECIDERETE DI INTERROMPERE QUALCUNO, SHEPARD LO FARÀ IN MANIERA MOLTO DIRETTA"

dei semplici manichini su cui far convergere o da cui far partire gli attacchi. Ogni membro dell'equipaggio sarà diverso dagli altri, alcuni saranno degli alieni e tutti avranno opinioni e motivazioni proprie. Ciò li spingerà a inserirsi nel flusso dell'azione con i loro scambi di idee e a scatenare interessanti chiacchierate. È proprio questo sistema di dialoghi una delle caratteristiche più interessanti di *Mass Effect*. Gli scambi di "botta e risposta" saranno brevi e porteranno a conversazioni molto fluide. Quando, poi, deciderete di interrompere qualcuno, osserverete Shepard farlo in maniera "fisica" e diretta, magari prendendolo per il bavero e incalzandolo bruscamente. Se a questo si uniscono un sistema di controllo tattico per gestire gli scontri con i nemici più coriacei e un efficace metodo di evoluzione delle abilità e dei personaggi, *Mass Effect* sembra un GdR da non lasciarsi sfuggire.

Mass Effect verrà pubblicato anche per PC (al momento è annunciato solo per Xbox 360): non è stato ufficialmente confermato, ma la notizia ci giunge da fonti autorevoli. È dal 2003 che un gioco sviluppato da BioWare non arriva su computer e *Mass Effect* sembra ricordare agli appassionati che tre anni sono un tempo troppo lungo. GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Gli umani non saranno la specie dominante in *Mass Effect*.

Avrete più controllo sulle conversazioni di quanto visto finora in qualsiasi gioco.

Possono mancare esplosioni ed effetti speciali in un'ambientazione fantascientifica?

Durante le vostre peripezie, vi troverete a esplorare dozzine di pianeti.

DATA DI USCITA 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** BioWare
- **Provenienza:** Edmonton, Canada
- **Nati nel:** 1995
- **Storia:** il primo gioco per PC di BioWare, intitolato *Shattered Steel*, risale al 1996. Da allora, gli sviluppatori di Edmonton ne hanno fatta di strada, inanellando GdR entrati nella storia quali la serie di *Baldur's Gate* (1998) e *Neverwinter Nights* (2002), per non parlare dell'acclamato *Knights of the Old Republic* (2003). Nel 2006, BioWare ha inaugurato un nuovo studio ad Austin e recentemente ha persino stretto una partnership con Pandemic (*Full Spectrum Warrior* e *Star Wars Battlefront*).
- **Li conosciamo per:** *Baldur's Gate I e II, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, Jade Empire* (prossimamente anche su PC).

ATTENDERE PREGO!
Partirete a bordo della SS Normandy nel corso del 2007

SCOOP

prima occhiata

WARFRONT TURNING POINT

La Seconda Guerra Mondiale sarebbe stata la stessa senza Hitler?

- **SVILUPPATORE** Digital Reality
- **GENERE** RTS
- **CASA** 10Tacle Studios
- **INTERNET** www.war-front.com

TRE PER DUE: COME RIFIUTARE?

Le campagne in modalità single player permetteranno ai giocatori di *Warfront: Turning Point* di prendere il controllo di due delle tre fazioni disponibili: la Germania e gli Stati Uniti. In multiplayer, però, sarà consentito gestire anche l'Unione Sovietica, che nelle campagne "solitarie" sarà in mano all'Intelligenza Artificiale.

WARFRONT: TURNING POINT GETTERÀ NUOVA LUCE SULL'ULTIMO CONFLITTO MONDIALE PERCHÉ:

- Reinventerà la storia della Seconda Guerra Mondiale.
- Oltre a trincee e bombardieri, ci saranno armi fantascientifiche.
- Potrete controllare in prima persona tutti i veicoli.
- Pur graficamente appagante, ha dei requisiti minimi piuttosto bassi.

L'idea di Digital Reality è stata quella di prendere come sfondo la Seconda Guerra Mondiale, periodo decisamente inflazionato nel genere dei giochi strategici in tempo reale, per imbastire qualcosa di nuovo.

Innanzi tutto, il realismo della ricostruzione storica è stato gettato alle ortiche. *Warfront: Turning Point* parte dall'assunto che Hitler sia stato assassinato all'inizio del conflitto e che il potere della sua macchina bellica sia ormai in mano a un nuovo, folle, regime. Il lavoro di fantasia non è limitato alla sola trama, ma anche alle tecnologie disponibili, creando una sorta di ambientazione "steampunk".

Saranno sufficienti poche missioni per scoprire le peculiarità di *Warfront*. Dopo aver appreso le meccaniche basilari per acquisire risorse e ricercare nuove armi, ci si troverà di fronte a dei veri e propri supersoldati equipaggiati con armamenti straordinari quali jet pack, esoscheletri, bombardieri stealth e via dicendo.

Queste armi non saranno a disposizione di tutte le fazioni e ognuna delle tre nazioni coinvolte (di cui solo Germania e Stati Uniti giocabili in single player) avrà accesso solo ad alcune di tali mirabolanti tecnologie. La miscela di fantascienza e Storia sarà

"CI SI TROVERÀ DI FRONTE A DEI SUPERSOLDATI EQUIPAGGIATI CON JET PACK, ESOSCHELETRI E AEREI STEALTH"

animata da un motore grafico piuttosto versatile, che permetterà sia di godere a pieno dell'enorme dettaglio grafico di ogni unità, sia di prendere possesso in prima persona delle torrette dei tank, degli aerei e, in generale, di mettersi ai comandi di qualsiasi veicolo disponibile nel gioco. Controllare i prodotti dell'ingegneria avveniristica a sfondo bellico sarà solo una parte di *Warfront*, visto che una buona fetta delle armate saranno identiche a quelle che veramente presero parte al conflitto.

Pur se non vengono stravolti i punti cardine dei giochi strategici in tempo reale, quindi, *Warfront: Turning Point* introduce qualche divertente novità, oltre a un motore grafico che abbonda con gli effetti di Pixel Shader e fa un moderato uso della fisica (pur non essendo pienamente integrata nello schema di gioco, rende più spettacolari esplosioni ed effetti particellari). Se varrà la pena di farci un pensiero, però, lo scopriremo solo verso febbraio. GIOCHI COMPUTER

Questi dirigibili rétro sono una delle micidiali armi tedesche, nella fantastoria di *Warfront*.

Oltre alla strategia, ci sarà un po' d'azione, grazie alla possibilità di controllare i mezzi in prima persona.

Siamo abituati a vedere gli esoscheletri nei film di fantascienza, non in un gioco ambientato nella Seconda Guerra Mondiale.

A contendersi il campo, non ci saranno solo unità "futuristiche", ma anche mezzi più aderenti alla Storia come la conosciamo.

DATA DI USCITA
FEBBRAIO 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Digital Reality
- **Provenienza:** Ungheria
- **Nati nel:** 1994
- **Storia:** Nati nel periodo Amiga con il gioco *Reunion*, si sono successivamente distinti in ambito PC, realizzando per esempio *Imperium Galactica I e II*, il buon *Haegemonia: Legions of Iron* e *Afrika Corps vs. Desert Rats*.
- **Li conosciamo per:** *Afrika Corps vs. Desert Rats, Haegemonia: Legions of Iron, Haegemonia: The Solon Heritage, D-Day, Imperium Galactica.*

ATTENDERE PREGO!
Warfront: Turning Point è atteso per febbraio 2007

Ci siamo: è Natale! Magari non lo è ancora sul calendario, ma per GMC è già il momento di mettere i regali sotto l'albero. Pensando di fare cosa gradita ai lettori, il buon Skulz ha impacchettato un cabaret di news d'ogni genere. Quindi rompete gli indugi, scartatele e leggetevele di gusto!

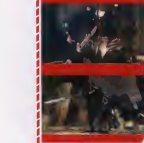
Azione/GdR

ELVEON

L'evoluzione del GdR passa attraverso il concetto di duello.

GALLERY

Per i colori, gli sviluppatori hanno tratto ispirazione dalla tecnica dell'acquerello.

In *Elveon* sarà presente un complesso modello climatico, centrato sulla resa del vento e della pioggia.

NEGLI studi di 10tacle sta nascendo un nuovo mix di GdR e azione: *Elveon*. Il gioco ha per protagonista un eroe impegnato nella guerra tra il leggendario Re degli Elfi e l'ultima divinità rimasta sulla terra. Preambolo epico a parte, il prodotto sembra avere le carte in regola per non andare a sfigurare in un campo, quello dei giochi di ruolo dalla marcata impronta action (o hack 'n slash che dir si voglia), che su PC offre già numerosi spunti agli appassionati.

L'asse portante di *Elveon* saranno naturalmente i combattimenti, che nello specifico proporranno una serie di "duelli d'onore" con avversari elfici e sovrannaturali. Duelli che, per essere superati con successo, chiederanno al giocatore di dedicare molta cura all'evoluzione delle abilità del protagonista, ma non solo. L'accento posto sull'azione sarà infatti evidente proprio durante tali fasi, quando il giocatore dovrà controllare personalmente le mosse del suo personaggio e definirne le tattiche. L'ampia scelta contemplerà sia mosse difensive, sia offensive, e concorrerà a sostenere la durata di ogni singolo scontro corpo a corpo. In *Elveon* saranno comunque presenti anche combattimenti in linea con le regole del genere, nello specifico saranno contemplate le sfide con armi da lancio e la gestione di compagni d'avventura non giocanti, con cui collaborare per superare gli scontri di gruppo.

Il giocatore deve personalizzare le abilità del protagonista in modo da creare uno stile di combattimento unico.

"La scelta di azioni contemplerà sia mosse difensive, sia offensive"

Pur non sconfinando dagli stereotipi fantasy per quanto concerne le atmosfere e le ambientazioni, *Elveon* ha comunque il merito di focalizzarsi su aspetti della cultura elfica che normalmente non vengono presi in considerazione. Gli Elfi di 10tacle saranno una razza dinamica e potente, che nella consapevolezza della propria discendenza divina vorrà ottenere e conservare un ruolo di domino.

In questo modo, il gioco raggiunge due obiettivi: da una parte immerge gli appassionati del genere in un sistema di razze e valori radicato nell'immaginario fantastico, dall'altra propone un punto di vista che finora era rimasto inesplorato.

GIOCHI COMPUTER

Data di uscita: Primavera 2007
Internet: www.elvelon.com

FPS

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Attenti a dove atterrate!

Lanciarsi da un aereo e svolazzare tra una pioggia di piombo appesi a un paracadute non è certo salubre, ma non vi nascondiamo che l'idea partorita da EA per il nuovo episodio di *Medal of Honor* ci garba e parecchio. Stiamo parlando di un videogioco. E uno di quelli blasonati per di più! Proprio come è blasonata l'82esima divisione aviotrasportata, che nel corso della Seconda Guerra Mondiale ha preso parte all'offensiva in Normandia, all'operazione Market-Garden e ad altri momenti salienti del conflitto.

Ma torniamo al nostro paracadute. La sezione di gioco che abbiamo provato si è aperta con la sequenza di lancio, seguita da una discesa controllata destinata a fare storia. Già, perché il fatto che si possa atterrare, e quindi entrare in scena in un luogo non stabilito a priori dagli sviluppatori, ha costretto questi ultimi ad abbandonare la struttura lineare dei livelli, per creare un campo di battaglia a tutto tondo. Le sparatorie sono intorno al giocatore e non solo di fronte a lui.

Questa è solo una delle chicche che faranno grande *Airborne*, per le altre vi rimandiamo ai prossimi numeri, dato che è nostra intenzione tenere sempre gli occhi puntati verso il cielo di *Medal of Honor*.

Anche la I.A. sa sfruttare al meglio i ripari presenti nello scenario.

Data di uscita: 2007
Internet: www.eagames.com

Avventura

AGATHA CHRISTIE
ASSASSINIO SULL'ORIENT EXPRESS

Tanto lo sappiamo che è sempre colpa del maggiordomo...

Siamo pronti a scommettere che i romanzi di Agatha Christie non fanno parte delle letture abituali della maggior parte degli amici di GMC – e a dire il vero neppure delle nostre – eppure non possiamo negare che la versione d'anteprima di *Assassinio sull'Orient Express* ha attirato non poco la nostra attenzione.

L'omonimo romanzo, pubblicato nel lontano 1934 e da molti ritenuto il migliore della giallista inglese, è alla base di un gioco che non metterà sotto torchio la scheda video, ma che potrebbe spremere le meningi. Si tratta di un'avventura punta e clicca con visuale in terza persona, che ha per protagonista Antoinette Marguerite Marceau. La signora è impegnata ad aiutare il detective Hercule Poirot nelle indagini relative all'omicidio avvenuto a bordo dell'Orient Express e non è presente nel testo originale. Tale trovata ha permesso agli sviluppatori di prendersi alcune licenze videoludiche e di plasmare secondo le proprie necessità certi passaggi narrativi, oltre all'inedito finale.

Gli enigmi della fase iniziale non sono sembrati particolarmente ostici e, a dire il vero, hanno sollevato alcuni dubbi sulla pretestuosità dell'intreccio. Tuttavia, prima di emettere una sentenza vogliamo testare a dovere il gioco e scoprire chi è stato!

L'esplorazione e la relativa interazione con lo scenario sono sostenute dalle classiche icone contestuali.

Data di uscita: Dicembre
Internet: www.it.atari.com

USCIRÀ
QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

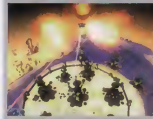
TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Age of Conan - Hyborian Adventures	Funcom	Inizio 2007
Alan Wake	Microsoft	Metà 2007
Armed Assault	Bohemian Int.	Inizio 2007
Bioshock	2K Games	2007
Brothers in Arms 3	Ubisoft	Metà 2007
Command & Conquer 3	EA	2007
Crysis	EA	Natale
Desperados 2: Conspiracy	Atari	Fine 2006
Duke Nukem Forever	2K Games	2007
Elveon	10Tacle	Primavera 2007
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	2007
Europa Universalis III	Paradox	2007
Gray Matter	Anaconda	Fine 2007
Half-Life 2: Episode 2	Valve	Estate 2007
Halo 2	Microsoft	2007
Hellgate London	Namco	2007
Jade Empire Special Edition	BioWare	Gennaio
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	2007
Left 4 Dead	Valve	2007
Legion II	Slitherine Software	Fine 2006
Loki	Take Two	2007
Lost	Ubisoft	2007
LOTR Online: Shadows of Angmar	Codemasters	2007
Mass Effect	BioWare	2007
Medal of Honor: Airborne	EA	2007
Night Watch	Nival	Inverno
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	Inizio 2007
Portal	Valve	Estate
Project Gray Company	EA	2007
Rayman 4	Ubisoft	2007
Resident Evil 4	Ubisoft	Fine 2006
Rogue Warrior	Bethesda	Fine 2007
Sega Rally	Sega	2007
Silent Heroes	Paradox	Inverno
Silent Hunter 4	Ubisoft	Primavera
Spore	EA	2007
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Primavera
Star Trek: Legacy	Bethesda	Inverno
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	Inverno
Stranglehold	Midway	Fine 2006
Supreme Commander	THQ	Inizio 2007
Tabula Rasa	NCsoft	2006
Team Fortress II	Valve	Estate
The Witcher	Atari	Maggio 2007
TimeShift	Vivendi	2007
Two Worlds	TopWare	Natale
Unreal Tournament 2007	Midway	2007
Warfront: Turning Point	10Tacle	Febbraio 2007
World in Conflict	Vivendi	Primavera 2007
WoW The Burning Crusade	Vivendi	16 gennaio 2007
Xpand Rally Xtreme	Techland	Marzo 2007

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
I PIÙ ATTESI dai videogiocatori

Davide "Quedex" Giulivi

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
FPS multiplayer
Sposterà nel futuro le tecniche di combattimento apprezzate in *Enemy Territory* e ci permetterà di utilizzare i mezzi e le tecnologie strogg.
www.enemyterritory.com

Paolo Dente

BIOSHOCK
FPS/GdR
Se proprio non si può avere *System Shock 3*, ben venga questo *Bioshock* che promette di dare soddisfazioni ai fan di Shodan & Co.
www.bioshock-online.com

Antonio

SPORE
Simulatore di vita
L'ultima fatica partorita dal genio di Will Wright è forse il titolo di simulazione definitivo. Guidare la propria civiltà dalle origini monocellulari fino alla conquista galattica, personalizzandone ogni aspetto, è molto allettante!
www.spore.com

Esposito Gennaro - Prince.88

CRYSIS
FPS
Dopo il capolavoro *Far Cry*, non vedo l'ora di mettere le mani sul seguito, *Crysis*, che promette una grafica impressionante e una trama articolata nei minimi dettagli. Crytek, che la forza sia con me!
www.crysis-game.com

???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI
Volete farci sapere per quale titolo state contando i minuti? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri.
gmcattesi@futureitaly.it

RTS/Azione
BATTLESTATIONS: MIDWAY

Esperienza globale sul fronte del Pacifico.

I combattimenti navali si svolgono su due dimensioni (il mare è piatto) e con ritmi lenti, quelli tra aerei, di dimensioni, ne sfruttano tre (il cielo) e si risolvono in istanti. Quali preferite simulare sul PC è affar vostro, ma sappiate che a breve, diciamo il prossimo anno, potrete spassarvela contemporaneamente con tutti e due.

Battlestations: Midway è una combinazione di strategia e azione ambientata nella Seconda Guerra Mondiale, più precisamente nello scenario del Pacifico. A darsele di santa ragione sono, quindi, le flotte di Stati Uniti e Giappone. La prima, o meglio una squadra della prima, composta dalla portaerei USS Yorktown e da due cacciatorpediniere, è stata la protagonista del nostro assalto all'isola di Tulagi.

L'attacco è stato condotto alternando di continuo due visuali: quella tattica utilizzata per dare a navi e aerei le istruzioni su cosa fare, e quella "d'azione" per farlo di persona. Nel caso di un cannoneggiamento, per esempio, si è preso il diretto controllo di un cacciatorpediniere, lo si è orientato a dovere e si è dato fuoco alle polveri. Con la portaerei, invece, abbiamo stabilito quando è stato il momento di lanciare i caccia e i bombardieri (Wildcat e Dauntless), quindi abbiamo impugnato di persona la cloche. Dei cambiamenti di ritmo niente male, non c'è che dire.

Lo scopo della missione a Tulagi è ripulire la zona per consentire lo sbarco dei Marine.

Data di uscita: 2007
Internet: www.battlestations.net

MMORPG
AION: THE TOWER OF ETERNITY

Nuove avventure attendono i paladini dell'online.

Il nuovo MMORPG in fase di sviluppo presso gli studi di NCsoft sembra destinato a stabilire nuovi livelli di qualità grafica applicata a un gioco online. Le immagini distribuite dal team hanno messo in mostra un carico di dettagli assente in altri titoli del genere, sia per quanto concerne la resa degli scenari, sia per quella dei personaggi.

I giocatori dovranno schierarsi con i Chun o i Ma e combattere contro gli Yong per ristabilire la pace nel mondo di Aion. Partendo da questo prologo tutt'altro che innovativo, gli sviluppatori hanno creato un sistema di gioco interattivo, sulla base del quale le azioni di ogni fazione su ogni singolo server provocheranno conseguenze destinate a modificare l'ambiente. *Aion* proporrà un sistema di battaglie in continua evoluzione, in grado di gestire i rapporti e le alleanze tra le gilde, le razze e i regni, e si preoccuperà di controllare la fazione non giocante degli Yong, che potranno quindi agire da nemici o da alleati dei giocatori.

Data di uscita: 2007
Internet: www.plaync.com/us/games/

I personaggi di *The Tower of Eternity* saranno in grado di volare e ingaggiare combattimenti aerei.

Simulazione di guida

RACE THE WTCC GAME

I SimBin scendono di nuovo in pista.

Le Mini non sono auto velocissime e la loro manovrabilità le rende divertenti da portare al limite.

Saranno vecchie e squadrate, ma le Alfa 75 e le BMW M3 hanno ancora un fascino incredibile.

I rapporti fra Blimey! Games e SimBin, i due gruppi che hanno lavorato all'eccellente *GTR 2*, non erano idilliaci, tanto che i team si sono separati dopo la pubblicazione del gioco, gettandosi su progetti diversi.

Se i Blimey!, insieme a Ian Bell, hanno continuato a lavorare con 10Tacle, i SimBin hanno deciso di prendere contatti con Eidos per la pubblicazione della loro nuova simulazione, *RACE*. Basato sulla licenza WTCC, *RACE* permetterà ai piloti virtuali di sfrecciare a oltre 200 all'ora a bordo di auto come le Alfa 156, BMW 320, Seat Leon e Peugeot 407. A queste, si aggiungeranno alcune vetture storiche, come l'Alfa 75 Turbo E e la BMW M3, che hanno fatto furore nel campionato del 1987. In più, sarà possibile partecipare al Mini Challenge 2006, con le divertentissime (da guidare) Mini Cooper. Il motore fisico e quello grafico di *RACE* discendono direttamente dal gMotor 2 degli ISI, lo stesso usato per *GTR 2* e *rFactor*, e lanciando il demo (che trovate sul DVD allegato all'omonima edizione di GMC) si ha una sensazione di familiarità, sia per quando riguarda i menu, sia per il feeling delle vetture su pista.

Data di uscita: Inizio 2007
Internet: www.race-game.org

IN RITARDO

FPS

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

Casa: Valve
Sviluppatore: Valve

A luglio Gabe Newell, capo di Valve, aveva affermato che *Half-Life 2: Episode Two*, con annessi *Portal* e *Team Fortress 2*, sarebbe arrivato alla fine del 2006. Un mese dopo, il direttore marketing Doug Lombardi aveva ritardato il tutto a un generico inverno del 2007. Infine, la notizia è di questi giorni, la pubblicazione è stata ulteriormente procrastinata alla prossima estate.

~~[illegible]~~ ~~Inverno 2007~~
[illegible] Estate 2007

FPS Tattico

ARMED ASSAULT

Ancora realismo militare dai creatori di un mito.

La notizia farà felici i lettori che adorano sparare, ma preferiscono farlo sempre con una certa vena tattica.

505 Games e Bohemia Interactive hanno raggiunto l'accordo per la distribuzione sul territorio italiano di *Armed Assault* (*ArmA*), gioco che raggiungerà i nostri scaffali nei primi mesi del 2007. Si dovrebbe trattare di un titolo caratterizzato da un notevole realismo e pervaso da un'intensa componente strategica e tattica. E non potrebbe essere diversamente, visto che nel portfolio di Bohemia Interactive spicca un titolo d'esordio del calibro di *Operation Flashpoint*.

È probabile che, alla luce dell'illustre precedente, *Armed Assault* combinerà una campagna single player composta da 21 missioni con una nutrita serie di opzioni multiplayer, che gli stessi sviluppatori non hanno tardato a definire polivalenti.

La comunità online troverà nel titolo di Bohemia piombo in abbondanza per i propri fucili e potrà scaricarlo sia in frenetiche modalità da "frag-fest", sia in soluzioni di gioco più tattiche e ragionate.

L'obiettivo dichiarato di Bohemia è dimostrare quanto possa essere realistica una simulazione militare su PC.

Data di uscita: Inizio 2007
Internet: www.armedassault.com

PILLOLE

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
Blizzard Entertainment ha comunicato in via ufficiale la data di uscita dell'add on di *World of Warcraft* intitolato *The Burning Crusade*. Il giorno che tutti gli appassionati stanno aspettando sarà il 16 gennaio del 2007. Per immagini e dettagli sul gioco vi rimandiamo a pagina 138 del presente numero di GMC.

THE SIMS 3
Un comunicato senza fronzoli, solo per mettere al corrente gli appassionati delle simulazioni di vita del fatto che Electronic Arts è al lavoro sul nuovo episodio di *The Sims*.
Il terzo capitolo della saga dovrebbe arrivare sugli scaffali nella seconda metà del 2008.

POSTAL III
A dieci anni dalla pubblicazione dell'episodio originale, Running With Scissors annuncia che un nuovo capitolo della serie *Postal* è attualmente in fase di sviluppo presso gli studi di Akella. Il gioco, che sarà disponibile nelle due versioni per PC e Xbox 360 nel 2008, sfrutterà il motore Source (lo stesso di *Half-Life 2*) e integrerà animazioni in motion-capture elaborate sui movimenti di attori famosi e – udite, udite – delle Playmate di "Playboy".

EGYPT III: IL DESTINO DI RAMSES
A Blue Label Entertainment piacciono i DVD Game, che evidentemente sono graditi anche a una parte del pubblico giocante. Non si spiega altrimenti la pubblicazione, dopo quelle recenti di *Syberia* e *Dangerous Heaven*, di un'ulteriore avventura da risolvere telecomando alla mano. Ricordiamo, infatti, che anche *Egypt III* è stato riprogrammato a favore dei lettori DVD da tavolo e permette di esplorare il tempio di Amon-Ra senza bisogno di accendere il PC.

PILLOLE

DARWINIA
Chi bazzica abitualmente su Steam e legge GMC da qualche tempo conosce già il favoloso mondo di *Darwinia*. Un mondo che materialmente non esiste, visto che pulsa unicamente in una rete di computer popolata da forme di vita senzienti. Le stesse che nel gioco di Introversion si trovano a fronteggiare un'improvvisa invasione di virus. Se volete dare loro una mano a ripulire il sistema, sappiate che da gennaio *Darwinia* sarà distribuito in italiano con marchio DDE.

CLOSE COMBAT: CROSS OF IRON
Passata di mano in mano tra diversi editori, la serie di RTS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale originariamente creata da Atomic Games è caduta nella rete di Matrix Games. L'azienda ha deciso di restaurarne i diversi episodi, originariamente pubblicati da Microsoft tra il '96 e il 2000, a partire dal primo, intitolato *Close Combat: Cross of Iron*.

APERTA LA BETA DI SUPREME COMMANDER
Chi desiderasse testare la versione beta di *Supreme Commander* è invitato a cliccare sul sito ufficiale del gioco www.supremecommander.com e seguire da qui i link che conducono a www.fileplanet.com.
Per scaricare la versione beta è necessario registrarsi su quest'ultimo sito e disporre dei requisiti hardware necessari. Attenzione, i posti "a sedere" sono limitati.

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP 2007
Il tempo stringe e non ce n'è abbastanza per attendere la presentazione ufficiale del gioco, che si terrà il 16 novembre a Milano. Dell'evento e, soprattutto, dei dettagli del prodotto parleremo nel prossimo numero, per adesso ci limitiamo a dire che *Superbike World Championship 2007* sarà il gioco ufficiale della SBK e che, con buona probabilità, sarà sviluppato da Milestone.

Sparatutto

MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA

Un tranquillo venerdì di paura!

Lo sparatutto di Artificial Studios è programmato per sfruttare le librerie "fisiche" NovodeX di AGEIA.

Al termine di ciascuno dei cinque scenari di *Monster Madness* è presente un micidiale boss di fine livello.

È venerdì sera a Suburbia e Zack se ne sta tranquillo a studiare nella sua cameretta in compagnia di Carrie, quando improvvisamente nella stanza irrompe l'amico Andy, che non vede l'ora di mettersi al lavoro sul suo folle progetto di skateboard a reazione.

Accidenti a lui! Proprio adesso che Zack stava per dichiarare a Carrie il suo amore... Come se non bastasse, è arrivata anche Jennifer a dare fastidio! Insomma, l'allegra brigata di *Monster Madness* è al completo, quindi non rimane che chiamare i mostri – e chi se no?

Bottle For Suburbia inizia così, con una cornice di beata gioventù che presto si trasforma in uno scenario di combattimenti senza frontiere. Il gioco di Artificial Studios non può essere definito innovativo, ma va comunque apprezzato per l'intenzione di riempire uno spazio ludico tristemente deserto: quello degli sparatutto spensierati con visuale dall'alto. La sua giocabilità priva di tatticismo contempla, però, alcune soluzioni di una certa profondità, come la possibilità di potenziare le armi e di scorrazzare a bordo di veicoli personalizzati. *Monster Madness* supporta, inoltre, una spassosa modalità cooperativa online per quattro giocatori.

Data di uscita: Febbraio 2007
Internet: www.monster-madness.com

Avventura/Azione

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Tanti auguri a te, tanti auguri a Lara...

Il primo amore non si scorda mai e se il ricordo non è proprio fedele all'originale poco importa. Scusateci l'introduzione con l'apostrofe rosa, ma quando sentiamo parlare "del primo *Tomb Raider*" non riusciamo a restare impassibili.

Attenzione, però! *Tomb Raider: Anniversary* non sarà un remake del capostipite, bensì una nuova avventura ispirata al suo mondo e, quindi, alle sue ambientazioni. Come motore grafico verrà utilizzata una versione riveduta e corretta di quello di *Legend*. Rimane da capire se *Anniversary* sarà esigente in termini di precisione dei movimenti come fu, a suo tempo, il primo *Tomb Raider*, o se gli sviluppatori opteranno per un approccio più permissivo a favore di giocatore. Per l'ampio pubblico potrebbe essere meglio quest'ultima ipotesi, ma siamo certi che i veri nostalgici verserebbero più di qualche lacrima di gioia alla prospettiva della prima.

Data di uscita: Primavera 2007
Internet: www.tombraider.com

GdR

DRAGON AGE

Una nuova opera in arrivo dai maestri di ruolo.

Reduce dai successi su scala planetaria di *Star Wars: Knights of the Old Republic*, *Neverwinter Nights* e *Baldur's Gate*, BioWare torna a far parlare di sé con un classico gioco di ruolo di stampo fantasy. *Dragon Age* sarà basato su un motore grafico nuovo di zecca, un motore che, stando alla stessa BioWare, garantirà la commistione tra i diversi stili di giocabilità presenti nei tre titoli citati in apertura di articolo.

Dragon Age sarà infarcito dei combattimenti e delle fasi esplorative di *Baldur's Gate*, supporterà l'esperienza multiplayer propria di *Neverwinter Nights* e garantirà una "esperienza cinematica" – sono parole degli sviluppatori – degna di *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Tutti richiami di spessore, che però non accendono lumi esplicativi sulla struttura del gioco. Per quelli bisogna avere ancora un po' di pazienza e, nel frattempo, ragionare sul concetto di combattimento tattico in tempo reale, ovvero sulla possibilità conferita ai giocatori di attribuire ordini ai personaggi del proprio gruppo e di mettere in pausa l'azione per programmare con perizia gli scontri più impegnativi.

Data di uscita: Fine 2007
Internet: http://dragonage.bioware.com

La vicenda si svilupperà in maniera diversa secondo il personaggio selezionato all'inizio della partita.

Il motore grafico di Mercury Steam utilizza a dovere luci e ombre, per sottolineare l'atmosfera da incubo.

Clive Barker sta seguendo personalmente ogni fase dello sviluppo visivo e narrativo di *Jericho*.

FPS

CLIVE BARKER'S JERICHO

Paura d'autore per un gioco da incubo.

Un nome, una garanzia. Ecco cosa rappresenta Clive Barker per gli appassionati di horror. Come regista ha diretto capolavori del genere quali "Cabal" e "Hellraiser", mentre in veste di sceneggiatore e produttore ha curato, tra gli altri, "Candyman" e "Hellbound". Ora, Clive ha deciso di tornare a esplorare le potenzialità dei videogiochi e di collaborare con Codemasters allo sviluppo di *Jericho*, un FPS basato sul gioco di squadra che ha per protagonista l'omonimo team di specialisti.

Solo [illegible]. Tale minaccia avrà il suo fulcro nella città mediorientale di Al-Khali, i cui vicoli labirintici saranno lo scenario dei combattimenti con armi convenzionali e non. Lo sviluppo è stato affidato al team spagnolo Mercury Steam, che sta operando sulle basi di un motore di gioco capace di garantire una grafica più che fotorealistica. L'unica, a ben considerare, che permetterà a Clive Barker di mettere nuovamente in digitale le sue visioni raccapriccianti.

Data di uscita: 20[illegible]
Internet: www.codemasters.com/jericho

Simulazione di guida

FERRARI SU PC

Rossi dalla gioia!

Al momento di andare in stampa, al gioco (anzi, come vedremo a breve, è più corretto dire ai giochi) manca ancora un titolo, ma l'annuncio diramato da 10tacle Studios e Ferrari è troppo importante per venire trascurato.

Le due aziende hanno comunicato di aver raggiunto un accordo mirato alla creazione e pubblicazione di una quantità non meglio precisata di videogiochi con l'effigie del cavallino rampante.
Lo sviluppo dei titoli in questione verrà affidato a Blimey! Games, lo studio capitanato da Ian Bell e nato da una costola dei SimBin. Gente che ci sa fare con le simulazioni automobilistiche impeccabili, come dimostrano i due capolavori della serie *GTR – FIA GT Racing Game*.

Data di uscita: N.D.
Internet: www.10tacle.com

La grafica non differisce nettamente dal primo episodio: rimangono gli stessi – spettacolari – giochi di luce, così come il Motion Blur, che rende il tutto leggermente surreale.

La modalità Xtreme Offroad è la più divertente, grazie al fatto che avrete qualche avversario da sfidare, oltre al tempo.

CORRERE LIBERI

La modalità Xtreme Off Road si è rivelata l'unica vera novità del gioco, almeno nella versione in corso d'opera di *Xpand Rally Xtreme* messaci a disposizione dai programmatori. Invece di seguire la strada, dovrete "limitarvi" a raggiungere un punto di controllo indicato da una grossa freccia nella parte alta dello schermo. Quale sia il percorso migliore starà a voi scoprirlo, e bisogna ammettere che è stato divertente disinteressarsi dei tracciati segnati per scorrazzare fra le sterminate campagne che, anche grazie all'utilizzo dello stesso motore grafico Chrome, ricordano le praterie viste nell'ottimo *Call of Juarez*. L'unica nota stonata riguarda la configurazione necessaria per apprezzare a pieno tale libertà: la presenza di altre vetture e la possibilità di vagare a piacimento metteranno a dura prova la sezione grafica del vostro computer.

Nella modalità simulativa, è praticamente impossibile stare in pista usando la sola tastiera. Un volante sarebbe il massimo, anche se un buon joypad permette discrete prestazioni.

ISTANTANEA SU: XPAND RALLY XTREME

- **Casa:** Techland
- **Sviluppatore:** Techland
- **Genere:** Simulazione/ gioco di guida
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB con supporto PS
- **Internet:** www.techland.pl
- **Nei Negozi:** Marzo 2007
- **Perché aspettarlo:** *Xpand Rally* era un pregevole esempio di come sviluppare un gioco di guida capace di appassionare i piloti alle prime armi, così come chi predilige una simulazione più rigorosa. *Xtreme* riprende alla perfezione questa formula. Da quanto abbiamo avuto modo di constatare finora, non ci sono novità stravolgenti, anche se sono stati allargati il parco macchine e il numero dei tracciati. Graficamente, il gioco è curato all'inverosimile, ma dovrete dotarvi di un PC molto potente per goderlo al meglio.

XPAND RALLY XTREME

Può il motore grafico di uno sparatutto in prima persona adattarsi a un gioco di guida? Secondo Techland sì!

IL nome di *Xpand Rally* non suonerà nuovo ai lettori di GMC. Questo gioco di guida è stato recensito sul numero 98 della rivista, guadagnandosi un 8 e mezzo.

Ciò che più ci aveva stupito era il suo motore grafico, che riusciva a calcolare sterminati livelli impreziositi da un'infinità di dettagli, come gli steli d'erba che si piegavano al passaggio delle automobili. A ciò si aggiungeva un sistema d'illuminazione capace di trasformare delle fredde strade di montagna in paesaggi da sogno. Insomma, il Chrome Engine si rivelava abbastanza malleabile da soddisfare sia le esigenze degli appassionati di sparatutto in prima persona, sia quelle di chi predilige la guida alle sparatorie.

Techland ha investito molto in questo motore, tanto da averlo recentemente usato in *Call of Juarez* e nel prossimo *Xpand Rally Xtreme*. Abbiamo avuto modo di mettere le mani su una versione da anteprima di quest'ultimo, caratterizzata da una manciata di circuiti e qualche auto. La struttura di gioco non ha subito modifiche degne di nota e l'impatto visivo ricorda molto il precedente *Xpand Rally*. Potrete decidere se lanciarvi nella modalità arcade, facilmente gestibile anche tramite la sola tastiera, o in quella simulativa, per cui è caldamente consigliato dotarsi per lo meno di un buon joypad. Non siamo ai livelli di *Richard Burns Rally* sotto il profilo del realismo, ma la fisica di *XRX* è apprezzabile e obbliga anche i piloti più esperti a un minimo di impegno nell'affrontare i tracciati. Bastano, infatti, pochi errori di traiettoria per finire contro una roccia o un albero, danneggiando in maniera definitiva l'auto.

"OBBLIGA ANCHE I PILOTI ESPERTI A UN MINIMO DI IMPEGNO"

Stando a quanto abbiamo visto, *Xpand Rally Xtreme* sembrerebbe più un disco aggiuntivo che un gioco nuovo: ci sono auto e piste inedite, ma poche innovazioni sostanziali, fatta eccezione per la modalità Xtreme Off Road. In quest'ultima, potrete muovervi a piacimento per l'enorme mappa, seguendo la strada segnata oppure tagliando liberamente attraverso alberi e guadi, rischiando maggiormente gli incidenti, ma riducendo il tempo di percorrenza. Queste sono anche le uniche gare in cui non correrete in solitudine, ma vi troverete a gareggiare per il primo posto contro altri tre agguerriti avversari.

Xpand Rally Xtreme è tecnicamente ben realizzato, pur se l'aspetto visivo "sfumato" potrebbe non piacere a tutti. Va detto che la fluidità non è eccellente, soprattutto nelle competizioni con altre vetture, quando il frame rate crolla anche su PC discretamente potenti (CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM e GeForce 7800 GT). In ogni caso, sembra un divertente compromesso fra la guida arcade e le simulazioni piuttosto spinte, quindi è un titolo che metterà d'accordo molte persone.

GIOCHI COMPUTER

OCCHIO AGLI URTI!

Come nel precedente *Xpand Rally*, non dovrete limitarvi a controllare la "salute" della vettura, ma anche quella del pilota. Secondo la natura dell'urto, infatti, potrete ferire il rallista in varie parti del corpo. Una gamba rotta renderà meno pronte le accelerate e le frenate improvvise, mentre delle ferite alle braccia complicheranno non poco la gestione dello sterzo. Occhio ai colpi in testa: prendendone troppi, arriverete precocemente al game over.

Nel gioco come in TV: le casalinghe disperate (ma non troppo) Lynette, Gabrielle, Bree e Susan, più l'agente immobiliare Edie.

L'interfaccia grafica, e non solo quella, ricorda fortemente *The Sims*.

GIOCHI DOMESTICI

La vita passata tra le quattro mura domestiche di una casalinga non è così disperata come vogliono farci credere allietata da una serie infinita di appaganti lavoretti domestici. Come non divertirsi infatti, eliminando erbacce e parassiti dal giardino, scegliendo scarpe e vestiti dal guardaroba, spiando lettere e cellulari del figlio o cucinando prelibati manicaretti per il marito in fantastici mini-giochi punta e clicca? Non disperate, quindi: è tutto molto divertente! In un videogioco. Forse.

Il centro commerciale è il paradiso della casalinga disperata, e l'inferno per il marito squattrinato.

ISTANTANEA SU: DESPERATE HOUSEWIVES: IL VIDEOGIOCO

Casa: Buena Vista Games
Sviluppatore: Liquid Entertainment
Genere: Gestionale
Requisiti di sistema: CPU a 1,4 GHz, 256 MB di RAM, scheda 3D 64 MB
Internet: http://buenavistagames.go.com/desperatehousewives/
Nei Negozi: Novembre
Perché aspettarlo: *Desperate Housewives* si propone di soddisfare le videogiocatrici disperate in cerca di un gioco che esalti tutta la loro femminilità, l'abilità nelle faccende domestiche e, perché no, la propensione al pettegolezzo più sfrenato.

DESPERATE HOUSEWIVES: IL VIDEOGIOCO

Casalinghe e videogiocatrici disperate: potrebbe essere in arrivo il gioco per voi!

STANCHE di decapitare orchi, dribblare avversari, crivellare alieni, elaborare auto e assaltare castelli? Bene, perché Buena Vista Games ha preparato un giochino fatto apposta per voi, videogiocatrici disperate in cerca della femminilità (virtuale) perduta. O almeno questo è quanto l'editore americano vuole farci credere a proposito del suo *Desperate Housewives: Il Videogioco*, trasposizione videoludica della serie televisiva che ha spopolato prima negli States e poi anche qui da noi.

Se il concetto di "femminilità" proposto dal telefilm è, infatti, piuttosto moderno – con quattro casalinghe fin troppo emancipate e divise nella loro battaglia quotidiana tra il tran tran della vita domestica e i segreti pettegoli di Wisteria Lane – quello

"PETTEGOLEZZI DA INTERCETTARE, CASE DA SPIARE, UOMINI CON CUI FLIRTARE"

implementato nel gioco sembra antico almeno quanto il genere dei gestionali in stile *The Sims*, limitato com'è alla gestione meccanica di una (possibilmente) felice famigliola (composta da voi, vostro marito e vostro figlio), della casa che la ospita e delle relazioni sociali con l'intraprendente vicinato. Tanta carne al fuoco, da cucinare letteralmente tramite mini-giochi in stile "Prova del Cuoco" e simili.

Ma se l'agognata soddisfazione di una casalinga videoludica non può certo venire da una semplicistica parodia dei lavori domestici di tutti i giorni, più interessante è l'aspetto sociale di *Desperate Housewives*, legato ai luoghi, alle vicende e soprattutto alle belle protagoniste della serie. Queste ultime sono fedelmente modellate, comprese le curve da infarto di Eva "Gabrielle" Longoria, e interagiscono con la protagonista del gioco interpretando un copione originale scritto nientemeno che dallo stesso sceneggiatore della serie televisiva, Scott Sanford Tobis. Ed è proprio l'inedita componente narrativa di *Desperate Housewives* che potrebbe fare la differenza, essendo teoricamente in grado di distinguere il gioco sviluppato da Liquid Entertainment da tutti gli altri simulatori di vita, indirizzando quest'ultima in modo preciso mediante una trama che speriamo avvincente e coerente con l'iconografia "disperata".

Misteri da svelare, pettegolezzi da intercettare, case da spiare, uomini con cui flirtare e antagoniste da schiaffeggiare: questo è quanto le casalinghe (e anche qualche casalingo acquisito) armate di mouse e mattarello si aspettano da *Desperate Housewives: Il Videogioco*. Speriamo che Liquid Entertainment sappia accontentarle: vederle disperate per davvero non converrebbe a nessuno. GIOCHI COMPUTER

LA SERIE TV

Trasmessa per la prima volta nel 2004 dalla rete americana ABC, "Desperate Housewives" è una serie televisiva che ha fatto sfracelli in termini di ascolti sin dalle prime puntate. Se negli USA è già in onda la terza stagione, qui da noi siamo fermi ancora alla seconda, in programmazione su canali pubblici e satellitari, ma disponibile dal primo dicembre anche in formato digitale, grazie al cofanetto pubblicato da Buena Vista stessa alla cifra di 46 euro per 7 DVD.

ISTANTANEA SU: *HALO 2*

- **Casa:** Microsoft
- **Sviluppatore:** Bungie Software
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB di RAM, scheda 3D 128 MB, Windows Vista
- **Internet:** www.bungie.net/Games/Halo2Vista/
- **Nei Negozi:** 2007
- **Perché aspettarlo:** Se sul servizio Live di Xbox ha fatto sfracelli, immaginate cosa potrà mai combinare in una comunità online molto più numerosa, Windows Vista permettendo. A proposito, *Halo 2* sarà anche uno dei primi giochi a mostrarci le potenzialità videoludiche del nuovo sistema operativo Microsoft.

Tra le novità, il cosiddetto "dual wielding", ovvero la possibilità d'imbracciare e sparare con due armi contemporaneamente.

La modalità multiplayer supporterà un massimo di 16 giocatori.

EDITOR E MAP PACK

La versione di *Halo 2* per PC si differenzierà da quella uscita due anni orsono per Xbox non solo in termini di specifiche tecniche – più "pompate" in funzione del supporto esclusivo di Windows Vista – ma anche dal punto di vista dei contenuti. Oltre alla campagna single player e alla decina di mappe multiplayer originali (Lockout, Ascension, Midship, Ivory Tower, Burial Mounds, Colossus, Zanzibar, Coaugulation, Headlong, Waterworks), la versione PC includerà le nove arene aggiuntive distribuite nel Multiplayer Map Pack (Elongation, Terminal, Backwash, Gemini, Relic, Turf, Sanctuary, Warlock, Containment), insieme a un editor tanto potente quanto intuitivo, grazie a cui progettare e condividere online mappe multigiocatore nuove di zecca.

HALO 2

A tre anni dal primo episodio per PC, finalmente *Halo 2* è in Vista...

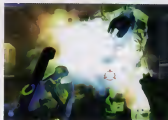
IL PASSATO

Nel primo *Halo: Combat Evolved* (uscito tre anni fa per PC), Master Chief, l'ultimo dei guerrieri umani geneticamente modificati detti Spartan, fa la conoscenza dei feroci Covenant, una coalizione di razze aliene che non ama dividere la galassia con altre specie. L'incontro-scontro avviene sulla superficie dal pianeta ad anello Halo, prima che Master Chief lo faccia saltare in aria insieme alle ambizioni degli extraterrestri.

SU Xbox ha fatto sfracelli, confermandosi, insieme all'episodio originale, la vera "killer application" per la prima console Microsoft (ovvero, un gioco che da solo vale l'acquisto della console).

Ruolo che ha evidentemente ricoperto con entusiasmo, oltre che con indubbia competenza, dato che il celeberrimo FPS single e multiplayer *Halo 2* si candida spavaldamente a rappresentare la prima killer application in campo videoludico anche per un'altra "piattaforma" Microsoft. Stiamo parlando del sistema operativo per PC Windows Vista, che, come presumibile, dall'inizio dell'anno prossimo comincerà a moltiplicarsi esponenzialmente anche tra i computer dei nostri lettori.

Le meraviglie che nasceranno da questo matrimonio (d'interesse) in casa Microsoft promettono di essere numerose. Innanzitutto, ci aspettiamo lo sfruttamento delle nuove API (Application Programming Interface) di Vista, comprese magari le librerie grafiche DirectX 10, lo Shader Model 4.0 e i Geometry Shader, supportati nativamente. Non si spiegherebbe, altrimenti, l'impossibilità di giocare *Halo 2* su un PC dotato "solo" di Windows XP, a meno di tirare maliziosamente in ballo ragioni di carattere commerciale, peraltro sempre piuttosto considerate in casa Microsoft. Se è vero, com'è vero, che la versione originale di *Halo 2* due anni fa girava meravigliosamente sul primo Xbox, e se Windows Vista sarà effettivamente dotato di un emulatore che permetterà di gustare i titoli basati su versioni DirectX precedenti (dalla 7.0 in poi, pare), non ci sarebbe infatti nessun altro motivo tecnico per non godersi *Halo 2* anche con XP.

Lasciando da parte le speculazioni, quel che è sicuro già da oggi sono i contenuti aggiuntivi che la versione PC sarà in grado di offrire rispetto a quella Xbox. Come approfondito altrove in queste pagine, *Halo 2* per computer includerà anche il cosiddetto Multiplayer Map Pack, un succoso add on distribuito a suo tempo da Bungie stessa per alimentare l'incredibile successo ottenuto dal gioco su Live, il sistema online di Xbox. Un successo che Microsoft Game Studios spera di replicare anche su PC, potendo contare su una comunità molto più vasta di appassionati. A questi ultimi, come ulteriore incentivo, verrà data l'opportunità d'ideare, costruire e distribuire online le proprie mappe multiplayer, assemblate mediante un editor integrato che sfrutterà appieno le capacità di elaborazione e personalizzazione dei contenuti

GALASSIA IN ESPANSIONE

L'universo di *Halo* vive un momento di straordinario sviluppo. Se con *Halo* e *Halo 2* per Xbox/PC, e *Halo 3* in lavorazione per Xbox 360 si stanno esplorando i confini degli sparatutto in prima persona, *Halo Wars* di Ensemble Studios si propone di affrontare gli aspetti tattici della guerra tra umani e Covenant, in un inedito strategico in tempo reale. Ma la dimensione dei videogiochi non è sufficiente a contenere il fenomeno: romanzi bestseller e fumetti firmati Marvel fanno già o faranno presto parte dell'universo forgiato da Bungie. Era annunciato addirittura un film prodotto da Peter Jackson, progetto che però sembra essersi bloccato a causa di defezioni importanti.

I corpo a corpo saranno piuttosto efficaci, specialmente brandendo la nuova Energy Sword, la spada degli Elite.

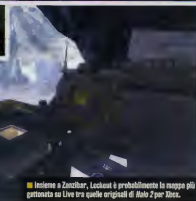
Impugnando due armi non sarà possibile tirare granate.

Insieme a Zanzibar, Lockout è probabilmente la mappa più gettonata su Live tra quelle originali di *Halo 2* per Xbox.

"VISTA A PARTE, *HALO 2* PER PC NON GUARDA NEGLI OCCHI IL FUTURO"

offerte da un PC rispetto a una semplice console. Insomma, se con un controller si può "solo" giocare alle mappe, con mouse e tastiera sarà consentito anche crearle. E giocarle meglio, aggiungono i sostenitori degli sparatutto per PC, grazie alla maggiore risoluzione video e all'ineguagliabile precisione del controllo via mouse. Il sensibile rinculo delle armi e una velocità meno accecante di altri FPS per computer, comunque, potrebbero consigliare a molti l'uso di un controller, magari proprio quello USB di Xbox 360.

Forse anche a causa di questo sbilanciamento tra i diversi sistemi di controllo, Bungie ha confermato che gli utenti PC e quelli Xbox di *Halo 2* non potranno in alcun modo sfidarsi online, disattendendo la filosofia Live Anywhere tanto cara a mamma Microsoft. Se, Vista a parte, *Halo 2* per computer non guarda negli occhi il futuro (considerato anche che, quasi contemporaneamente alla sua uscita, su Xbox 360 sbarcherà *Halo 3*, l'ultimo attesissimo episodio della serie), è altresì vero che le innovazioni rispetto al primo *Halo* sono tante e significative.

Nuovi veicoli, innanzitutto, con in più l'entusiasmante possibilità di abbordarli in corsa. E poi, armi inedite (compresa l'Energy Sword, la spada degli Elite formidabile nei corpo a corpo), scenari interattivi ampiamente devastabili, e un'Intelligenza Artificiale molto più raffinata. Per non parlare della trama, che vedrà il sempre più carismatico Master Chief affrontare sulla cara vecchia Terra dei Covenant letteralmente "imbruttiti", a causa dell'introduzione della poderosa razza dei Brute. Nel corso del gioco, impreziosito delle tradizionali sequenze cinematiche d'autore, avranno un ruolo importante la struttura sociale, religiosa e politica della nazione aliena Covenant, scivolata in una guerra civile tra le due razze dominanti Elite e Brute.
Un ruolo addirittura centrale... Basta, non possiamo proprio dirvi di più, per non rischiare di rovinarvi il gusto di giocare alla campagna single player di *Halo 2*. Magari in co-op insieme a un amico, se Bungie deciderà d'inserire in qualche modo tale modalità (naturalmente online, lo schermo condiviso supportato dalla versione console non avrebbe molto senso su PC).

In definitiva, quindi, *Halo 2* per Windows Vista promette di garantire un rodato e solidissimo gameplay sia in modalità singola, sia in multiplayer, oltre a rappresentare una delle prime applicazioni videoludiche del prossimo sistema operativo targato Microsoft. La curiosità nei suoi confronti è in parte bilanciata da un pizzico di delusione per non poterlo godere anche con il caro vecchio XP, ma questo è il prezzo da pagare per la costante evoluzione tecnologica che caratterizza il nostro hobby preferito. GIOCHI COMPUTER

HALO 2 AI WCG

Ai recenti World Cyber Games 2006, tenutisi all'autodromo di Monza l'ottobre scorso, era presente anche *Halo 2* per Windows Vista, naturalmente non come protagonista delle finali videoludiche, ma in veste di semplice "anteprima multiplayer". Dopo esserci accomodati in una delle sei postazioni PC collegate in LAN, abbiamo subito notato un passo di gioco a un ritmo generale più moderato rispetto a quello abitualmente frenetico degli sparatutto PC. Il potente rinculo di molte armi, poi, ci è sembrato meglio compensabile via controller piuttosto che con il tradizionale mouse, a patto di perdere un po' di precisione.

ISTANTANEA SU: *TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE*

- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** Iron Lore
- **Genere:** Azione/GdR
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,8 GHz, 512 MB di RAM, scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.titanquestgame.com
- **Nei Negozi:** Marzo 2007
- **Perché aspettarlo:** *Titan Quest* vi ha fatto rivivere la gioia dei GdR d'azione in stile *Diablo*, e *Immortal Throne* consentirà addirittura di scendere nel sottosuolo a dispensare mazzate proprio come nel capolavoro Blizzard.

Il look di *Immortal Throne* sembra decisamente più cupo e inquietante di quello del *Titan Quest* originale.

Iron Lore giura di aver speso parecchio tempo per ottimizzare ulteriormente l'aspetto tecnico del gioco.

DIABOLICO, FORSE

La discesa nell'oltretomba proposta da *Immortal Throne* avvicina ulteriormente anche nell'ambientazione, *Titan Quest* al simbolo del genere videoludico dei GdR d'azione cui chiaramente s'ispira, ovvero l'indimenticabile *Diablo* di Blizzard. In realtà nella mitologia greca, l'oltretomba non coincide affatto con l'inferno cristiano né Ade somiglia granché al nostro Diavolo, tanto meno al Diablo videoludico. D'altronde quale nemico più impressionante dei Non Morti infernali si sarebbe potuto schierare in questa espansione?

TITAN QUEST IMMORTAL THRONE

Un'espansione a sorpresa, e di dimensioni titaniche, per giunta!

CHE ESPERIENZA!
Battagliare con le orde infernali non è cosa di tutti i giorni, nemmeno per l'eroe più intrepido e navigato. Ecco perché il livello massimo di esperienza raggiungibile in *Titan Quest: Immortal Throne* sarà innalzato a un più che rispettabile valore di 75.

L'immortalità non è a portata nemmeno dei possenti titani, ma *Immortal Throne* promette di allungare sensibilmente la vita del già massiccio *Titan Quest*. Da tempo si vociferava di un'espansione per il recente gioco di ruolo d'azione di Iron Lore, ma GMC è riuscita a ottenere la conferma ufficiale direttamente dagli sviluppatori.

Dopo aver sconfitto l'ultimo dei titani nel titolo originale, al giocatore spetta un altro ingrato compito. Proprio quando Zeus e le altre divinità dell'Olimpo si accingevano a mettere nelle mani dei mortali il destino dell'umanità, ecco accadere l'imponderabile: un'orda di Non Morti agli ordini di Ade in persona si prepara a trasformare in un inferno di fuoco e fiamme anche il regno dei vivi. Al nostro eroe viene affidata, quindi, l'impresa più fatale di tutte, ovvero ripulire l'oltretomba. Un'avventura dantesca di proporzioni epiche, in cui i territori esplorati – non solo gironi degli inferi, ma anche nuove terre affacciate sul Mediterraneo – ricoprono un'area comparabile alla Grecia del gioco originale, popolata da una ventina di nuove specie mostruose e costellata da più di 30 quest inedite da intraprendere, per un totale stimato di 10-15 ore di gioco supplementari.

> "UN'AVVENTURA DANTESCA DI PROPORZIONI EPICHE"

Ma la carne sulla brace infernale di *Immortal Throne* non è tutta qui. Il sistema di abilità è stato ampliato con l'aggiunta di skill capaci di alterare la realtà e d'influenzare gruppi di avversari, spedendoli in trance ed evocando incubi direttamente dal mondo dei sogni, per esempio. In città, i mercanti avranno molte più pergamene magiche da vendere a caro prezzo al giocatore, e stregoni specializzati offriranno sia la separazione tra componenti magiche e materiali degli oggetti incantati, sia l'assemblaggio di misteriosi e potenti artefatti mediante l'accesso ai cosiddetti Altari della Creazione. Tali artefatti, creati tramite l'utilizzo d'ingredienti specifici, formule arcane e molto denaro, consentiranno di potenziare differenti statistiche del personaggio, se posizionati in un apposito slot dell'inventario. A proposito di quest'ultimo, le lamentele degli appassionati del gioco originale sono state tenute in considerazione e l'espansione prevederà dei capienti carri ove stipare l'equipaggiamento che non ci si potrà portare dietro.

Con qualcosa come 250 nuove armi e armature uniche integrate nel gioco, oltre alle centinaia di pergamene inedite, artefatti magici e componenti generati casualmente combinabili in oggetti sempre diversi, di mercanzie da portarsi dietro ce ne saranno davvero tante, in *Titan Quest: Immortal Throne*, e qualche carretto farà comodo. Perché non tutti sono come il titano Atlante, che reggeva la volta celeste sulle spalle...

GIOCHI COMPUTER

LEFT 4 DEAD

Il motore Source di *Half-Life 2*, le fondamenta di *CounterStrike*, un pizzico della saga dei "Morti Viventi" di George Romero e una spruzzata di *Resident Evil*. Agitate (non mescolate) ed ecco servito uno "zombatutto" horror in prima persona. Un gioco per cui varrà la pena fare le ore piccole, a luci rigorosamente spente, insieme a un manipolo di amici coraggiosi!

SEGNI PARTICOLARI

- **Casa:** Valve
- **Sviluppatore:** Turtle Rock
- **Sito Internet:** www.steampowered.com
- **Data di uscita:** 2007
- **Storia degli sviluppatori:** Turtle Rock è nota per *CounterStrike*, una delle pietre miliari nella storia degli FPS multiplayer. La sua "alleanza" con Valve risale al primo *Half-Life* e non sembra destinata a interrompersi. L'ultimo gioco di Turtle Rock, *CounterStrike: Condition Zero*, è del 2004.

È Lara Croft... È Claire Redfield... Ma noi È Zoey, una delle "sopravvissute" più toste di *Left 4 Dead*!

GLI zombi non passano mai di moda. Cosa c'è di meglio di una città devastata e infestata da queste barcollanti creature? Forse una città devastata e infestata dagli Alien del ciclo di film omonimi, d'accordo, ma ciò non impedisce alla "moda morti viventi" di restare saldamente sulla cresta dell'onda.

Un'onda particolarmente alta su console, dove titoli come lo spettacolare *Dead Rising* per Xbox 360 marcano il punto più avanzato del "divertimento horror", ma che ora sta per dilagare anche su PC. Oltre all'attesa conversione di *Resident Evil* 4, infatti, nei prossimi mesi potremo essere coinvolti nell'ultima follia dei creativi di *CounterStrike*, i quali hanno deciso con *Left 4 Dead* di portare sui nostri monitor quel genere di atmosfere tipiche di pellicole come "28 Giorni Dopo", di Danny Boyle. Il tutto, come è naturale, sorretto dalla splendidamente putrida tecnologia del motore Source.

Si narra che l'ispirazione sia nata da un esperimento fatto dagli sviluppatori durante la programmazione delle routine di Intelligenza Artificiale per i "bot" di *CounterStrike*. Due giocatori pesantemente armati erano stati messi a confronto con venti terroristi equipaggiati solo con dei coltelli. Dal divertimento che ne seguì, unito, a quanto pare, a una recente visione del film di Boyle, è scaturita l'idea di *Left 4 Dead*. Fino a quattro giocatori "umani" vengono schierati contro un esercito di nemici, chiamati gli "infetti", con la possibilità, all'inizio del gioco, di scegliere la propria alleanza: se quella del piccolo manipolo di eroi che tenta di sopravvivere tra le rovine di una città popolata da mutanti o, in alternativa, se indossare i viscidi panni di una delle creature non morte e cercare di sterminare gli ultimi superstiti della razza umana.

L'obiettivo di *Left 4 Dead*, spiega Valve, è di offrire un'esperienza nuova nel genere delle missioni cooperative - da sempre, secondo la società di *Half-Life 2*, una delle tipologie di gioco più difficili da realizzare. Se in uno sparatutto in prima persona si può gestire il mondo intorno al protagonista attraverso eventi prefissati (incanalandolo, al tempo stesso, in un percorso più o meno fisso), nel momento in cui i giocatori diventano due o più, le cose si complicano e le soluzioni viste in passato - come limitare radicalmente la libertà d'azione di entrambi i partecipanti - raramente sono state soddisfacenti.

In *Left 4 Dead* la libertà d'azione dei quattro alleati sarà assoluta: le mappe saranno liberamente esplorabili e non esisteranno eventi predefiniti attivati da azioni particolari.

I giocatori possono usare la paura come arma psicologica

AZIONI DI GRUPPO

I protagonisti "umani" di *Left 4 Dead* sono quattro personaggi ben caratterizzati, sia nell'aspetto, sia nelle armi che possono utilizzare. La ragazza, per esempio (soprannominata "Zoey" dagli sviluppatori) è in grado di armarsi con due pistole come Lara Croft e di usare fucili a pompa, mitragliatori e bombe molotov.

Il mutante noto come "Tank" non ha poteri particolarmente repellenti: picchia e basta.

Una cosa che non mancherà ai giocatori umani è il volume di fuoco.

I protagonisti esploreranno liberamente le città infestate

A gestire il comportamento dei nemici e la loro distribuzione nell'arena di gioco ci saranno, infatti, una sofisticata serie di istruzioni di Intelligenza Artificiale centralizzate: una sorta di "dungeon master" virtuale che inizierà ogni partita creando una popolazione casuale di Infetti, quindi reagirà alle azioni dei giocatori durante la partita, aggiungendone altri "ad arte". L'idea è di porre i protagonisti in una situazione in cui, letteralmente, non si avrà idea di cosa ci sarà dietro l'angolo della strada e dove la possibilità di imbattersi inaspettatamente in un'orda immensa di creature sarà reale e concreta.

Al contrario di quanto avviene in molti altri sparatutto, in *Left 4 Dead* fuggire potrà davvero essere l'unica soluzione sensata, magari solo per finire in braccio a una seconda legione di Infetti... Inoltre, anche molti dei poteri delle creature saranno generati casualmente, ed è plausibile che, dopo uno scontro con zombi "classici", lenti e barcollanti, i protagonisti si trovino di colpo davanti a Non Morti "di seconda generazione", capaci di muoversi con rapidità innaturale e di scavalcare con un balzo qualsiasi ostacolo.

Gli sviluppatori stanno lavorando alacremente affinché in *Left 4 Dead* non manchi nessuno degli elementi tipici del genere narrativo horror, a partire dalle immancabili torce elettriche che illuminano fiocamente le altrettanto immancabili aree immerse nell'oscurità. Accendere la propria pila per fendere le tenebre, con il solo risultato di illuminare all'improvviso il primo piano di un Infetto lanciato all'attacco, potrà provocare uno spavento tale nel giocatore (e nei suoi compagni), da renderlo incapace di reagire in tempo. Chi ha provato *Aliens Versus Predator 2* ricorderà come esperienze simili siano capaci di arricchire non solo l'atmosfera di uno sparatutto, ma anche i sogni dei malcapitati giocatori perfino dopo che il monitor del PC è stato spento.

La tattica dello "spavento", spiegano gli sviluppatori, non esiste solo per effetto drammatico, ma è un'arma concreta a disposizione di coloro che decidono di vestire i panni degli Infetti. Per fare un esempio, una particolare creatura, chiamata Stalker, è caratterizzata dalla capacità di mimetizzarsi nel paesaggio e di balzare all'improvviso addosso a un nemico. Lo Stalker è un mostro fragile, che può essere abbattuto facilmente, ma un giocatore che sa pazientare (con un pizzico di sadismo) e riesce a scegliere il momento adatto per manifestarsi può, con il suo attacco inaspettato, rompere la coordinazione di un'intera squadra di nemici, rendendola vulnerabile all'assalto di altri Infetti. Il talento di questa creatura diventa così, a tutti gli effetti, un'arma psicologica che, nelle mani giuste, risulterà più letale di una convenzionale.

Tra gli Infetti non mancheranno anche mostruosità assortite specializzate, più prosaicamente, nel "pestare" i malcapitati umani, oltre che nell'utilizzare una serie di interessanti attacchi che andranno dallo spruzzo di nubi di vomito velenoso all'emissione di gas oscuranti capaci di celare la presenza di altri mutanti. Alcune creature saranno munite di lunghe lingue con cui afferrare un malcapitato e trascinarlo lontano dai compagni, altre sfrutteranno la propria velocità e altre ancora combinazioni di questi talenti.

SOPRAVVIVERE A TUTTI I COSTI...

Quando vengono "abbattuti", gli umani non sempre muoiono immediatamente. *Left 4 Dead* simula quel genere di situazioni in cui i compagni cercano di trascinare in salvo un ferito, il quale, a sua volta, non può muoversi, ma è in grado di "sparare da terra" le sue ultime cartucce. Se andrà bene, il personaggio potrà essere curato, in caso contrario si avrà comunque avuto il piacere di assistere e una scena drammatica.

■ Accendere la torcia elettrica e trovarsi di fronte questo "tizio" può causare seri effetti collaterali...

FUGA DI MEZZANOTTE

I personaggi potranno muoversi, letteralmente, dalle fognature ai tetti delle città infestate. Una modalità di gioco attualmente contemplata vede i protagonisti umani cercare di raggiungere un punto abbastanza aperto ed elevato da consentire l'atterraggio di un elicottero di soccorso, con il quale fuggire – mentre gli assalti degli infetti continuano inarrestabili.

D'altro canto, la natura "asimmetrica" di *Left 4 Dead* assicura che siano gli umani, in inferiorità numerica, a essere in possesso del volume di fuoco maggiore.

Gli equipaggiamenti varieranno in base alla "classe" scelta per il proprio personaggio (Valve, per ora, ne ha rivelata una: il "Biker" – "Motociclista" – un indizio sul fatto che *L4D* pare intenzionato a rispettare tutti i canoni narrativi del genere), ma, in linea generale, la facoltà di utilizzare pistole, mitra, fucili e granate garantirà la possibilità di colpire con efficacia a distanza e di fermare l'assalto dei nemici erigendo veri e propri "muri di fuoco". Ciò, naturalmente, se i quattro "sopravvissuti" sapranno coordinare le proprie azioni e mantenere il sangue freddo anche nei momenti in cui l'unica cosa da aspettarsi sarà l'inaspettato...

Che dire? È dai tempi del primo *Aliens vs. Predator*, e del suo deludente multiplayer, che attendavamo un titolo di questo genere. La nostra opinione è che Valve abbia ragione a sottolineare come, fino a oggi, non ci sia ancora stato un gioco capace di offrire un'esperienza cooperativa caratterizzata dalle angosce e dalle atmosfere di molte pellicole horror. Per riuscire nell'impresa, però, *Left 4 Dead* dovrà essere bilanciato in ogni suo aspetto. Ovvero, dovrà garantire una giocabilità in cui la cooperazione tra i protagonisti sia indispensabile per sopravvivere, e in cui i temuti "personaggi" specializzati nell'assaltare in una direzione a caso due secondi dopo l'avvio della mappa – facendosi istantaneamente sterminare – incontreranno solo frustrazione.

Gli sviluppatori sono ben consapevoli di tale necessità e i loro sforzi attuali sono concentrati proprio su questo delicato aspetto di bilanciamento. Quanto a noi, non vediamo l'ora di mettere le mani su *Left 4 Dead*, quando dilagherà su PC nel 2007.

Caro Babbo Natale,

quest'anno mi sono comportato proprio bene. Ho consegnato in tempo tutti i miei articoli, ho rispettato i miei superiori, non li ho mai insultati, né ho mai tirato oggetti contundenti contro i colleghi nelle ore d'ufficio. Ho anche cercato di a[...] il mio risveglio, arrivando sempre puntuale com[...] presso l'amata redazione. Non mi sono mai lasci[...] parolacce e non ho mai detto bugie, nemmeno a fin [...] cambio di tanto impegno, ho deciso di farti una lung[...] ciò che desidererei trovare sotto l'albero. Quest'ultim[...] molto grande, quindi non riuscirebbe a ospitare tutto [...] ho elencato, quindi ti lascio l'onore di selezionare p[...] che più ti aggrada, possibilmente chiuso in un b[...] mi nasconda fino all'ultimo istante la sorpresa. [...] a rendermi felice, ti prometto che continuerò a co[...] bene anche per tutto il prossimo anno. In caso [...] ricomincerò a dire le bugie e, forse, anche a [...] oggetto contro i miei stimati colleg[...]

Essendo una persona educata, ti ringrazio [...] ti mando un forte abbraccio.

PS [...] terina ad alcuni [...]

il Natale dei Giocatori

Creative Gigaworks S750

Prezzo: € 399

Se avete delle pareti solide potrete farle vibrare grazie al subwoofer delle Gigaworks, il miglior sistema 7.1 che ci sia passato fra le mani. Il massimo sarebbe abbinarlo a una scheda audio X-Fi Elite Pro.

Internet: www.creative.com

X-Arcade Machine

Prezzo: € 2.700

Una macchina MAME completa, già configurata, con tanto di PC e controller arcade. Sono incluse anche 190 ROM, con tanto di licenza (quindi perfettamente legali). Del resto, perché costruirla se qualcuno lo ha già fatto per voi?

Internet: www.x-arcade.com

Neverwinter Nights 2 - Lawful Good

Prezzo: € 69

Il nostro Max Rovati non poteva desiderare un regalo migliore per Natale: la Collector's Edition di *Neverwinter Nights 2*! A chi, come lui, predilige le forze del bene, consigliamo di regalare la versione Lawful Good piuttosto che la Chaotic Evil. La collezione include un gigantesco anello, una miniatura, l'imperdibile colonna sonora e il primo *Neverwinter Nights* con tutte le espansioni uscite finora.

Internet: www.atari.com

iPod Mixing Console

Prezzo: € 220

Pape adora animare le feste che si tengono nelle case degli amici, ma odia portarsi dietro pesanti piatti da DJ e collezioni di vinili. Se siete come lui, non c'è niente di meglio di questo accessorio: aggiungete due iPod e mixerete per ore.

Internet: www.thinkgeek.com

Prey

Prezzo: € 49,90

Un bel libretto con il bestiario del gioco e una miniatura da pitturare sono le aggiunte alla versione standard del gioco. La splendida scatola in metallo ne fa un regalo imperdibile per il nostro Paolo Paglianti, che potrebbe riempirla di miniature!

Internet: www.take2.it

Medieval II: Total War

Prezzo: € 59

Una voluminosa confezione che, oltre al gioco, contiene un DVD con il "making of" e la colonna sonora, oltre a una bella miniatura da pitturare.

Internet: www.totalwar.com

Guida a PES 6

Prezzo: € 14,90

Il nostro Raffaello Rusconi si sta cimentando come allenatore di una squadra di calcio a 11. La guida di *PES 6* potrebbe essere utile per fare capire, a lui e ai fan del gioco Konami, che non esiste solo il "catenaccio".

Internet: www.youtoo.it

Logitech G25

Prezzo: € 299

Un monumento all'arte della guida, più che un volante. Pur senza costare quanto alcune produzioni limitatissime, offre delle caratteristiche mai viste prima nei volanti per computer. Finalmente, è stata introdotta la frizione, che permette ai migliori piloti delle partenze fulminee e delle scalate precisissime. Non manca un ottimo cambio a innesto diretto, che renderà *GTR 2* ancora più realistico (e difficile). Se siete dei piloti esperti, lo adorerete. Se già faticavate a pennellare le curve, però, lasciate perdere.

Internet: www.logitech.com

Razer Copperhead

Prezzo: € 65,99

Abbiamo degli abili giocatori di *Quake* in redazione, fra cui l'ottimo Luca Patrian, che grazie al Copperhead è in grado di sbaragliare tutti, qualunque sia il PC che usa. Gli appassionati di FPS come lui potranno portare ovunque il Razer, sul quale avranno registrato tutte le proprie configurazioni preferite. Ideale per fraggare in ogni arena.

Internet: www.razerzone.com

Intel Quad Core

Prezzo: € 1.200

Pensate come sarebbe bello avere quattro core che lavorano contemporaneamente! Grazie a Intel, ora si può. E non preoccupatevi se ancora non ci sono giochi che sfruttano il Quad Core: potrete encodare i filmini delle vacanze senza rallentamenti nelle partite a *Quake 4*.

Internet: www.intel.com

Dell 3007WFP

Prezzo: € 1.485

Le dimensioni contano, eccome! Provate a giocare con un 17 pollici e poi passate al mastodontico 30" di Dell: è la stessa differenza che passa fra il guardare un paesaggio dal buco della serratura o da una terrazza panoramica. Certo, per sfruttarlo a dovere vi servirà un PC all'altezza, ma del resto non montereste le gomme della Mini su un Porsche Cayenne. .

Internet: www.dell.com

ABBONAMENTO A GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Prezzo: **Versione DVD – € 66,70**
Versione CD – € 58,30
Versione "liscia" – € 39

Quale regalo migliore che tredici numeri di GMC, per vivere un intenso anno di divertimento su computer? E ogni numero ha in allegato uno splendido gioco completo!

Internet: www.futureitaly.it o pag. 48 di questa rivista!

T-Amp

Prezzo: € 49

Se vi accontentate di un paio di casse stereo e puntate alla massima qualità del suono, non avete altra scelta che il T-Amp. Pur costando solo una cinquantina di euro, la qualità è incredibile, tanto da soddisfare anche un pubblico di audiofili impallinati.

Internet: www.thinkgeek.com

diNovo Edge **Prezzo: € 199**

Un tocco di eleganza non guasta mai, nemmeno sulle scrivanie più "chiassose". La nuova versione della tastiera diNovo è bellissima da vedere e, grazie all'elegante base ricarica-pile, non dovrete più impazzire quando si scaricheranno le batterie.

Internet: www.logitech.com

GeForce 8800 GTX

Prezzo: € 599

Eccellente per pilotare i monitor da 30 pollici con risoluzione di 2560x1600 e già pronta per le DirectX 10. Se vi piace giocare, è una scheda da sogno, la più veloce nonché quella che offre la miglior qualità dell'immagine.
Meglio di una 8800 GTX ci sono solo due 8800 GTX... ovviamente in SLI.

Internet: www.nvidia.com

WINDOWS VISTA & IL FUTURO DEI GIOCHI PER PC

Negli ultimi mesi, Microsoft non solo ha completato i lavori sul sistema operativo Windows Vista, ma ha sviluppato una serie di idee volte a rinvigorire e innovare il mercato dei giochi per PC. Ecco le strategie del colosso del software, destinate a rendere il 2007 l'anno più importante per il nostro hobby.

L'uscita di un nuovo sistema operativo Windows è sempre accompagnata da un clamore che riecheggia anche al di fuori delle riviste specializzate.

Vista, l'erede di XP che intende trovare posto nei PC del 2007, non fa eccezione. Da mesi, carta stampata e siti Internet si soffermano sulla sua accattivante interfaccia grafica, sulla sua barra laterale piena di gadget personalizzabili e sulle tante novità apportate sul fronte della sicurezza dal sistema operativo (SO) che, fino a pochi mesi orsono, era ancora noto come "Longhorn". Ciò che le riviste d'informatica non dicono è che Vista sarà il primo SO a offrire, sin da subito, vantaggi specifici per i videogiocatori.

Microsoft intende ridefinire il modo in cui i giochi vengono ideati, sviluppati, commercializzati e gustati. Per farlo, si affiderà al quartetto **Games for Windows**, **XNA**, **Live Anywhere** e **Windows Vista**.
Perché il colosso di Redmond impegna tante energie nel promuovere la nostra piattaforma di gioco preferita, proprio ora che dovrebbe concentrarsi sulla sfida tra la sua console Xbox 360 e la nuovissima PlayStation 3? Per questioni economiche, ovviamente, ma anche perché vuole riversare nell'industria dei giochi per PC le esperienze acquisite nel commercializzare e supportare Xbox 360. Ben sapendo che id Software, Bethesda, Blizzard e le altre software house tanto apprezzate dagli utenti di Personal Computer necessitano solo di uno standard di riferimento per rivaleggiare con gli elevati volumi di vendita tipicamente raggiunti dai titoli per console.

Ma non è solo ai grandi nomi del settore che i dirigenti di Microsoft hanno rivolto la propria attenzione. Molti sforzi sono stati profusi in favore degli sviluppatori in erba, desiderosi di trasformare in codice le loro idee più innovative, nel tentativo di scovare i Sid Meier nascosti tra le file delle nuove generazioni.

■ *Alan Wake* distribuirà su thread separati la simulazione fisica e la generazione del terreno e della vegetazione, così da sfruttare al meglio le CPU multicore. Solo chi avrà Vista e le DX10 godrà delle modalità di illuminazione più sofisticate.

Sembra uno scorcio dell'ultimo film di Spielberg, ma in realtà è un'immagine di *UT 2007* eseguito su una GeForce 8800, la prima VGA a supportare appieno le nuova API di Microsoft.

Hellgate: London andrà a rafforzare le file della serie Games for Windows nei primi mesi del 2007.

Games for Windows
La piattaforma che non c'era

Accompagnato da alcuni passaggi pubblicitari sulle reti televisive statunitensi e dalla comparsa di una serie di espositori nei centri commerciali, nelle ultime settimane ha debuttato sugli scaffali dei negozi specializzati un nuovo, luccicante logo: Games for Windows.

A prima vista, l'idea di accorpare i giochi per XP e Vista in un unico "design" potrebbe sembrare piuttosto banale. In realtà, l'intenzione di Microsoft è quella di porre il software ludico per PC sullo stesso piano di quello delle console, che da anni gode di spazi dedicati sugli scaffali dei negozi. Indirettamente, il logo Games for Windows valorizza gli sforzi compiuti dagli sviluppatori che hanno prodotto titoli indimenticabili, pur non usufruendo di pubblicità martellanti, accattivanti campagne promozionali e lucidi cartelloni raffiguranti porcospini blu e idraulici con i baffi.

La scatola e lo stile delle confezioni dei Games for Windows, oltre ad attenersi a un unico, riconoscibile, schema di colori e simboli, ha il vantaggio di chiarire immediatamente il tipo di supporto utilizzato (CD o DVD) e le specifiche hardware richieste e consigliate. Il vero punto di forza della piattaforma, però, risiede nelle caratteristiche standard cui dovranno attenersi gli sviluppatori che vorranno fregiare i propri prodotti del nuovo marchio:

- Un'installazione facilitata, completabile con un paio di colpi di mouse, e che generi un'icona nel Games Explorer di Windows Vista.
- Una piena compatibilità con le versioni a 64 bit di Vista, anche per i motori di gioco ideati nativamente per i sistemi a 32 bit.
- Il supporto del joypad e delle future periferiche dell'Xbox 360 munite di driver per Windows.
- La possibilità di impostare lo schermo di gioco in modalità widescreen 16:9 e 16:10.

Chi ha installato *Company of Heroes*, *Flight Simulator X* o *LEGO Star Wars II* sulla versione Beta RC1 di Vista ha già avuto modo di apprezzare l'immediatezza con cui i Games for Windows completano il setup e offrono all'utente un'interfaccia fruibile senza ulteriori configurazioni.

Lo sparuto catalogo attuale crescerà durante il 2007, raggiungendo i 100 titoli. Contrariamente a quanto avviene nel mercato delle console, Microsoft non richiederà alcun pagamento agli sviluppatori che vorranno aderire alla piattaforma. Questi ultimi trarranno solo vantaggi dalle campagne pubblicitarie dedicate alla linea Games for Windows e dagli espositori completi di tastiera, mouse e monitor LCD, che troveranno posto nei negozi. Microsoft lascerà alle software house completa libertà di supporto di ogni tipo di hardware, per cui la compatibilità con le periferiche Xbox 360 potrà essere affiancata a quella di tutti gli altri joypad e joystick in commercio.

La strategia Games for Windows vuole dunque smentire i tanti analisti di mercato che prospettano un futuro in cui i PC saranno una piattaforma da gioco di nicchia, dedicata esclusivamente ai MMORPG e agli sparatutto da competizione. Il suo principale obbiettivo sarà quello di riavvicinare gli utenti meno esperti che, scontratisi in passato con qualche incompatibilità software o hardware, hanno preferito dedicare il loro denaro ai titoli per console, evitando installazioni, configurazioni dei tasti e aggiornamenti dei driver.

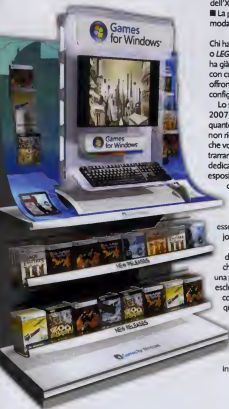
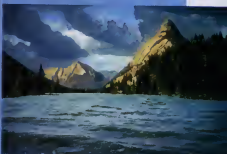
In una parola, Microsoft punta alla semplicità.

I titoli muniti del simbolo Games for Windows supporteranno i formati widescreen e il pad dell'Xbox 360, a tutto vantaggio delle conversioni da Console.

L'OPINIONE DEGLI ADDETTI AI LAVORI

In passato, non tutte le operazioni intraprese da Microsoft hanno ricevuto una buona accoglienza da parte delle altre software house. L'iniziativa Games for Windows, però, sembra essere stata accolta in modo estremamente positivo da molti dei nomi più importanti dell'industria dei videogiochi.

I responsabili di Firaxis, Eidos, Crytek, BioWare e Aspyr hanno espresso apertamente il proprio apprezzamento, sottolineando soprattutto l'efficienza con cui Microsoft collabora con i loro programmatori per far sì che i giochi in uscita aderiscano perfettamente alle specifiche richieste dal marchio.

L'elenco delle compagnie aderenti al nuovo programma è cresciuto drasticamente nel giro di poche settimane, arrivando a contemplare alcuni dei titoli più attesi del 2007, tra cui *Bioshock*, *Crysis* e *Hellgate: London*.

XNA
La creatività prima di tutto

OLTRE alla pirateria, c'è un altro subdolo fattore che danneggia la salute del nostro hobby preferito: la penuria di idee innovative. Proporre molti sequel, che migliorano le caratteristiche dei titoli e dei generi passati, allontana lentamente dal monitor chi ha giocato per anni ai GdR e agli RTS, e vede gli entusiasmi sfiorire davanti alla saturazione di entrambi i generi.

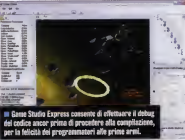
Microsoft ha deciso di andare alla radice del problema, offrendo alla comunità dei programmatori alle prime armi XNA, un set gratuito di sofisticati strumenti di sviluppo.

Nato per facilitare la creazione di giochi multipiattaforma per PC e Xbox, XNA è oggi diventato uno strumento prezioso sia per i programmatori professionisti, sia per gli studenti desiderosi di creare un gioco nel loro tempo libero. XNA è composto da due sezioni principali: Game Studio Professional, dedicato alle software house, e il gratuito Game Studio Express. Quest'ultimo, insieme al linguaggio di programmazione Visual C# e al kit di sviluppo software delle DirectX, è stato scaricato ben 110.000 volte e ha generato una trentina di siti dedicati alle creazioni degli sviluppatori indipendenti.

A distinguere Game Studio Express dagli altri ambienti di sviluppo dedicati ai videogiochi (come DarkBasic) vi sono la sua modularità, che consente di assemblare tra loro i blocchi di codice scritti da diversi programmatori, e la visibilità che offre ai migliori progetti. Microsoft, infatti, intende creare l'equivalente per PC di Live Arcade, il servizio online tanto apprezzato dai possessori di Xbox 360. Grazie a esso, i titoli più meritevoli potranno essere provati e venduti senza passare da alcun intermediario, ricevere il contributo di altri programmatori e, pagando una tassa di iscrizione di 100 dollari annui al Creator's Club, essere convertiti per la console di Microsoft.

I team più ambiziosi saranno in grado di raffinare ulteriormente i propri prodotti passando, in qualsiasi momento dello sviluppo, alla versione a pagamento di Game Studio Express, che include dei sofisticati strumenti di ottimizzazione del codice. Non è, però, dalle vendite immediate di questo software che Microsoft spera di trarre maggior profitto: l'intera strategia XNA nasce dal tentativo di spingere sempre più laureandi informatici verso il settore dei videogiochi, e dalla speranza di raccogliere le idee innovative di chi ha conoscenze di programmazione molto limitate, ma ha uno spiccato senso della "giocabilità".

L'elenco dei titoli creati grazie alla recente iniziativa XNA non è ancora ricco, ma è molto vario. Si passa dalle simulazioni di pugilato che consentono di colpire l'avversario utilizzando i movimenti del mouse, ai giochi di strategia a turni ambientati nell'antica Gallia. Non mancano le applicazioni che permettono di provare tutti gli effetti di shading delle più recenti schede video e alcuni motori di gioco completi di fisica simulata, a riprova dell'ingegno e della bravura dei programmatori "casalinghi".

Gli strumenti di Microsoft hanno permesso ad alcuni intraprendenti appassionati di creare dei motori di gioco completi di fisica simulata ed effetti di shading, utilizzabili per i generi ludici più diversi.

Game Studio Express consente di effettuare il debug del codice ancor prima di procedere alla compilazione, per la felicità dei programmatori alle prime armi.

Alcuni titoli indipendenti ripropongono gli schemi di gioco del passato, ma altri puntano sull'innovazione pura.

GIOVANI CARMACK CRESCONO

Il Visual C# (da pronunciarsi C *Sharp*), un linguaggio di programmazione creato da Microsoft inserendo nella struttura del C++ le migliori caratteristiche dei più moderni Java e Delphi, non è di facile comprensione per chi è completamente all'oscuro di scienze informatiche. In Rete, però, esistono svariati tutorial che ne spiegano l'utilizzo passo per passo, accompagnando l'utente alle prime armi verso la creazione di semplici applicazioni basate sulle DirectX. Chi non ha mai scritto una linea di codice può comunque avvicinarsi alla creazione di videogiochi grazie al Visual Basic Express, che offre una curva di apprendimento decisamente più morbida e adatta ai neofiti, pur generando dei prodotti meno efficienti. Ecco un elenco di siti che includono corsi, esempi di programmazione e applicazioni sviluppate utilizzando l'ambiente di lavoro XNA. I siti, purtroppo, sono solo in lingua inglese:

- **http://xnadevelopment.com**
- **http://thezbuffer.com**
- **http://learnxna.com**
- **www.ziggyware.com**
- **http://xnatutorial.com**

Visual C#, Visual Basic Express e gli altri componenti XNA possono essere invece scaricati agli indirizzi:

- **http://msdn.microsoft.com/vstudio/express/visualcsharp**
- **http://msdn.microsoft.com/vstudio/express/vb/default.aspx**
- **http://msdn.microsoft.com/directx/xna/**

Live Anywhere
La nuove regole del gioco

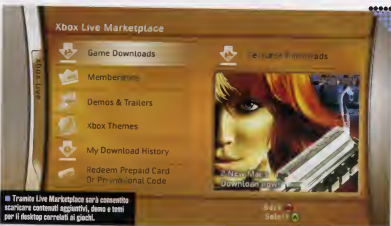
Live Arcade permetterà di scaricare minigiochi e classici del passato, utilizzando degli appositi punti acquistati o conquistati nei giochi.

Tramite Live Marketplace sarà consentito scaricare contenuti aggiuntivi, demo e temi per il desktop correlati ai giochi.

Chiunque abbia fatto le ore piccole sfidando gli amici in estenuanti deathmatch sulla LAN di casa sa bene che il fenomeno del multiplayer online è nato, e ha prosperato, su PC molto prima che su console.

La maturazione che ha trasformato le sfide all'utimo frag in eventi agonistici internazionali ha tratto enormi benefici da Internet e dalle caratteristiche peculiari del personal computer, che offre una moltitudine di vie di comunicazione agli appassionati che intendono coordinarsi e sfidarsi.

Il multiplayer su PC è, però, tanto sviluppato quanto poco standardizzato. Ancora oggi, la maggior parte degli utenti fa uso dei browser interni ai giochi per trovare i server attivi, incappando spesso in problemi di connessione a causa di patch mancanti o programmi anticheat non configurati. In questi frangenti, organizzare una sfida diretta significa dover inviare o dettare indirizzi IP tramite i programmi di istant messaging o voice over Ip. Programmi quali GameSpy (**www.gamespy.com**), The All-Seeing Eye (**www.udpsoft.com/eye/doc.html**) e TeamSpeak (**www.goteamspeak.com**) permettono di trovare rapidamente gli amici sui server di gioco, e riducono al minimo le operazioni necessarie a creare delle sfide, ma mancano di un sistema di ranking che indichi la bravura dell'avversario in cui si è incappati.

La ricetta di Microsoft per risolvere tali problematiche si chiama Live Anywhere ed è, in sostanza, un'estensione del servizio Live offerto dalla console Xbox. Live Anywhere genererà un profilo univoco per ogni giocatore (chiamato GamerTag), comprensivo di preferenze e abilità legate ai vari titoli, e permetterà una comunicazione testuale e audiovisiva tra gli utilizzatori di Xbox 360, PC, palmari e SmartPhone. Offrendo un'interfaccia standardizzata agli sviluppatori di giochi e gestendo una classifica pubblica, il nuovo servizio consentirà di organizzare rapidamente tornei con gli amici, sfidare avversari di pari bravura ed evitare i giocatori scorretti, ma soprattutto, darà vita a una nuova serie di interazioni tra le piattaforme. Sarà possibile scaricare un bolide di *Need for Speed* sullo SmartPhone per sostituirne le parti meccaniche, inviare l'auto a un editor per PC dedicato al modding della carrozzeria e sfruttare il risultato finale sulle piste online.

Il debutto di Live AnyWhere, inoltre, verrà accompagnato da Live Marketplace (un menu da cui scaricare demo e trailer HD dei giochi e dei film in uscita, nonché acquistare titoli completi) e Live Arcade, un vasto catalogo di minigiochi e successi del passato.

Purtroppo, solo le funzionalità di messaggeria istantanea e comunicazione vocale saranno completamente gratuite. Chi vorrà sfruttare il nuovo servizio per entrare nelle partite multiplayer e nel sistema di classifiche dovrà pagare un quota fissa annuale, acquistando delle carte prepagate o ricorrendo a una carta di credito. Microsoft si scontrerà, quindi, con il classico schema multiplayer gratuito per PC (solo i frequentatori di MMORPG sono avvezzi al pagamento di abbonamenti periodici) e cercherà di vincere la sfida puntando sulla semplicità (invitare un avversario richiederà pochi clic del mouse sulla barra laterale di Vista), sui contenuti aggiuntivi e sugli scambi tra piattaforme.

COLLOQUI BILATERALI

Nel corso del 2007, il dialogo tra i PC e le console non sarà probabilmente limitato all'Xbox 360. La scelta di Sony di affidarsi al noto programma XFire (**www.xfire.com**) per coordinare le partite dei possessori di PlayStation 3, e la presenza del sistema operativo Linux all'interno della console, lasciano aperta una concreta possibilità d'interazione tra gli utilizzatori del processore Cell e gli utenti PC. Sony non si è ancora espressa sulla questione, ma le speranze paiono rafforzate da una recente intervista a Mark Rein, in cui il responsabile di Epic Games auspicava la creazione di server dedicati a *UT 2007* accessibili da entrambe le piattaforme. I PC potrebbero quindi indirettamente godere degli sforzi sia di Sony, sia di Microsoft, collegandosi alle partite di *Shadowrun* e facendosi contemporaneamente spazio sui televisori al plasma o LCD a colpi di cannone Flak.

L'occhio di Vista sui videogiochi

L'interfaccia grafica Aero renderizza tutte le finestre tramite shader, trattandole come oggetti tridimensionali.

Le trasparenze del desktop potranno essere attivate anche in assenza di Aero e shader 2.0.

Tramite il Windows Experience Index conosceremo la compatibilità tra il nostro sistema e i Games for Windows.

STANDO agli studi condotti da Microsoft, **l'esecuzione dei videogiochi è, in ordine di tempo, la terza attività che più impegna i PC casalinghi (dopo la navigazione in Internet e lo scambio di e-mail). La casa di Redmond ha tenuto ben presente tale concetto sin dal primo momento in cui ha delineato le specifiche di Windows Vista. Il risultato è un sistema operativo che sfrutta al meglio l'hardware più recente, e lo fa a tutto vantaggio del nostro hobby preferito.**

L'avvio e l'organizzazione dei giochi, in Vista, avviene tramite il Games Explorer, una finestra dedicata ai titoli installati nel sistema, accessibile direttamente dal menu Start. Al suo interno, i giochi sono elencati in grandi icone (i programmatori potranno sostituire il simbolo del titolo con uno screenshot del vostro ultimo salvataggio, e il sistema operativo integrerà oltre 1.500 icone dedicate ai capolavori del passato) che, una volta selezionate, forniranno istantaneamente tutti i dati relativi allo sviluppatore, alla versione installata e alla fruibilità da parte dei minorenni.

Games Explorer terrà informati anche sulla disponibilità di nuove patch o di livelli aggiuntivi, collegando direttamente con le pagine di download delle varie software house. L'elenco dei giochi si riconfigurerà evidenziando quelli più recenti, o quelli che si avvieranno più spesso. I genitori potranno rendere inaccessibili determinati titoli ai figli e bloccare l'esecuzione di un gioco (salvando automaticamente la partita) in certi orari o dopo un numero definito di ore.

Il Games Explorer metterà in chiaro risalto anche il punteggio **Windows Experience Index** del PC, un valore compreso tra 1 e 5 identificante le potenzialità del vostro hardware. Il WEI terrà presente la velocità e il tipo di shader della GPU, le capacità di calcolo del processore e il quantitativo di RAM disponibile, e verrà utilizzato dai giochi per impostare automaticamente i livelli di dettaglio più adatti alla vostra configurazione. Le confezioni dei titoli aderenti al programma Games for Windows indicheranno i valori WEI minimi e consigliati, eliminando i lunghi elenchi di VGA e CPU che da sempre accompagnano i giochi per PC.

Ma non saranno solo le famiglie e i giocatori meno attenti all'hardware a trarre vantaggio dal nuovo sistema operativo: Aero, l'interfaccia grafica che sfrutta gli shader delle GPU di classe DX9, tratterà tutte le finestre come oggetti renderizzati. Questa soluzione, oltre a offrire eleganti trasparenze e la possibilità di posizionare gli oggetti del desktop in uno spazio tridimensionale, renderà indolore la riduzione dei giochi a pieno schermo e permetterà di espandere le finestre di attività su più monitor.

Vista sarà, soprattutto, l'unico sistema operativo a integrare la decima versione delle DirectX.
Di conseguenza, in presenza delle nuovissime GeForce 8800 e dei futuri Radeon R600 potrà elevare l'aspetto visivo dei giochi in virtù dei Geometry Shader, e mostrare ambienti tridimensionali molto più complessi di quelli attuali grazie all'abbandono delle vecchie dll delle DX9. Il pieno sfruttamento delle nuove API multimediali passerà attraverso l'inedito modello di driver WDDM, capace di ridurre al minimo l'impegno della CPU nella coordinazione delle periferiche e pensato per i futuri processori di NVIDIA e ATI, sempre più versatili e in grado di gestire fisica a calcolo condiviso.

La compatibilità con i vecchi giochi verrà assicurata da una versione delle DirectX 9 adattata ai driver WDDM, a riprova del fatto che Microsoft ha pensato proprio a tutto.

A OGNUNO IL SUO VISTA

Delle 5 versioni di Windows Vista ufficialmente annunciate, solo tre meritano di essere prese in considerazione da chi ama videogiocare. Eliminando le edizioni dedicate agli uffici e alle aziende che intendono condividere i PC tra più utenti (Business ed Enterprise), rimangono infatti solo Vista Home Basic, Vista Home Premium e Vista Ultimate.

Vista Home Basic

La versione Home Basic è priva di interfaccia Aero, quindi non gode di accelerazione hardware del desktop. Permetterà, però, di eseguire tutti i giochi DX9-DX10 e includerà il Games Explorer.
Requisiti consigliati: CPU 1GHz, 512 MB di RAM, scheda video DX8 64 MB, DVD-ROM.

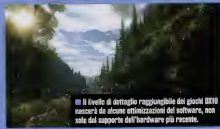
Vista Home Premium

Integrerà Aero e permetterà di eseguire i giochi in finestra nella più completa fluidità. Comprenderà anche le funzionalità di Windows Media Center e potrà essere utilizzato come videoregistratore digitale.
Requisiti consigliati: CPU 1,5 GHz, 1 GB di RAM, scheda video DX9 128 MB, DVD-ROM.

Vista Ultimate

Racchiuderà tutte le caratteristiche delle versioni Home Premium e Business, un set di applicazioni volte al miglioramento delle prestazioni e una serie di contenuti multimediali esclusivi.
Requisiti consigliati: CPU 2 GHz, 2 GB di RAM, scheda video DX9 128 MB, DVD-ROM.

LE LEGGERE DX10

La decima versione delle librerie di sistema (API) di Microsoft dedicate all'esecuzione delle applicazioni multimediali è stata sviluppata non solo con l'intento di supportare l'ultimo hardware, ma anche per eliminare un limite software che ha afflitto i giochi per PC per troppi anni. I giochi DirectX 9, infatti, si interfacciano alle VGA dialogando prima con le API e poi con i driver, generando una "zavorra" di calcoli che lascia al motore di gioco solo il 60% del tempo di calcolo della CPU. Il rapporto tra il tempo speso a eseguire l'applicazione e quello usato per gestire i driver peggiora ulteriormente con l'aumentare degli oggetti e dei personaggi tridimensionali sullo schermo.
Le DX10, al contrario, limiteranno il peso dei driver al 20% del tempo di calcolo, ed eviteranno che tale valore aumenti con l'incremento degli elementi interattivi. A parità di hardware, i giochi DX10 potranno quindi raggiungere un livello di dettaglio impensabile per le applicazioni DX9, generando ambientazioni di elevato realismo. In presenza di VGA munite di shader unificati, poi, i motori DX10 potranno trovare il perfetto bilanciamento tra geometria ed elaborazione dei pixel, così da sfruttare al massimo ogni tipo di GPU.

Il livello di dettaglio raggiungibile dai giochi DX10 nascerà da alcune ottimizzazioni del software, non solo dal supporto dell'hardware più recente.

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **alberto.falchi@futureitaly.it**.

LINGUAGGIO MACCHINA

Dopo tanta attesa, Babbo Natale sembra aver portato un'infornata di prodotti hardware eccellenti, tutti in prova in questo caldissimo mese. Le nuove CPU Quad Core si sposano alla grande con la GeForce 8800, la GPU tecnologicamente più avanzata, nonché l'unica pronta per le DirectX 10. A cosa serve tanta potenza? Magari per collegare il volante Logitech G25 al PC e inanellare giri su giri a risoluzioni improponibili. E senza cali di prestazioni.

INGEGNERI O PROGRAMMATORI?

CHI sono le persone più adatte per parlare delle novità hardware e delle loro applicazioni pratiche?

Gli ingegneri hanno una conoscenza incredibile delle problematiche relative ai propri progetti e riescono a essere più critici con le architetture che sviluppano. Tendono a concepire soluzioni eleganti e funzionali, ma non sempre sono in grado di comprendere a pieno le esigenze dei programmatori. A mio avviso, sono proprio questi ultimi gli interlocutori più stimolanti, pur se le loro idee spesso divergono. Seguire i .plan di John Carmack, i memo che scriveva durante lo sviluppo di *Doom 3*, era affascinante perché permetteva d'intuire la direzione che avrebbe preso il motore del gioco, e perché il famoso programmatore continuava a indicare i pro e i contro della sua implementazione con le schede presenti sul mercato. Ha consentito, per esempio, di capire che le GPU di NVIDIA sarebbero state favorite, visto che erano strutturate per velocizzare i calcoli sulle Stencil Shadow alla base dell'engine.

Seguendo lo sviluppo di *Half-Life 2* tramite le esternazioni di Gabe Newell, era facilmente comprensibile che sarebbero state le schede di ATI a trionfare nei benchmark, non tanto per un accordo commerciale (come sostengono i maligni), ma per il fatto che il motore Source spremeva notevolmente la sezione di pixel shading, un'area in cui l'azienda canadese era in netto vantaggio al tempo dell'uscita del gioco.

Proprio Valve, durante il Valve Hardware Day, ha esternato le "sue" opinioni per quanto concerne i prossimi sviluppi in campo hardware. Per una volta non ci si è concentrati sulle schede video, ma sui processori, spesso il vero collo di bottiglia nei computer non assemblati in maniera intelligente e, ancora più frequentemente, sottovalutati da molti giocatori.

Half-Life 2: Episode 2 sarà uno dei primi titoli ad avvantaggiarsi di un motore grafico capace di sfruttare al meglio i processori multicore.

"La possibilità di vedere il costoso hardware messo subito a profitto sarà apprezzata da chi investe cifre ingenti nelle nuove tecnologie"

La gara alle frequenze più elevate è finita da tempo e l'efficienza dell'architettura è più importante dei MHz che sprigiona, ma ancora nessuno si è espresso in maniera incisiva sull'impatto che i sistemi multi-core avranno nello sviluppo di videogiochi. Finora non offrono vantaggi, se si esclude la possibilità di far svolgere al PC altre attività, anche impegnative, mentre si gioca. Secondo Valve, però, i tempi sono maturi, e lo sviluppo multithread (semplificando, è il modello che consente di sfruttare la potenza di più processori o core per eseguire contemporaneamente più processi) può finalmente essere utilizzato nei videogame, non tanto per aggiungere ulteriori chicche grafica, quanto al fine di rendere i mondi più immersivi e per migliorarne la giocabilità.

Si parla di *Half-Life 2* e vengono subito in mente migliorie nei calcoli relativi alla fisica, ma Valve non si vuole fermare a questo. Lo sviluppo multithread migliorerà notevolmente l'interazione con il mondo virtuale, così come perfezionerà il realismo dei sistemi particellari, ma gli inventori del videogioco a episodi insistono su come le CPU multi-core potrebbero condurre all'impiego di routine di Intelligenza Artificiale più complesse e credibili, oltre che applicabili a un maggior numero di personaggi controllati dal computer.

Tali migliorie dovrebbero essere riscontrabili già in *HL 2: Episode 2* e ciò fa riflettere sull'impatto che lo sviluppo "a episodi" avrà sui videogiochi. La possibilità di vedere il costoso hardware messo subito a profitto, senza aspettare i lunghi tempi necessari per lo sviluppo di un titolo "completo", sarà apprezzata da chi investe cifre ingenti nelle nuove tecnologie, troppo spesso sfruttate al meglio solo molto tempo dopo la loro comparsa sul mercato.

LOGITECH G25

- **Produttore:** Logitech
- **Distributore:** Logitech
- **Internet:** www.logitech.com
- **Prezzo:** € 299

La qualità del volante farà passare in secondo piano gli intrecci di cavi sotto la scrivania.

LA comparsa di simulazioni di guida eccellenti come *rFactor* e *GTR 2* ha rianimato, in qualche modo, il mercato dei volanti per computer, tanto che due dei più importanti produttori di questo genere di periferiche (Logitech e Hercules) hanno annunciato i loro nuovi modelli.

SENZA COMPROMESSI GIOCHI COMPUTER

Il primo ad arrivare in redazione è stato il G25 di Logitech, un gioiello che viene venduto al prezzo di circa 300 euro. Addirittura più dei 250 necessari per portare a casa l'eccellente MOMO Force, ormai introvabile, ma che finora è stato il nostro strumento preferito per affrontare le chicane di Imola.

Il G25 è la somma di tutte le periferiche di guida presentate da Logitech negli ultimi anni, ed è impreziosito da alcune peculiarità fino a questo momento disponibili solo su vecchi prodotti di Act-Labs o su strumenti molto più professionali e costosi (si parla di un migliaio di dollari, in certi casi, per pedaliere e volanti modificati ad hoc).

Il nuovo arrivato eredita dal buon Driving Force Pro l'angolo di rotazione di ben 900 gradi, utile nei titoli arcade come *Need for Speed*, dove è esaltante ruotare a più non posso per controllare le derapate. Si tratta di una peculiarità meno efficace nelle simulazioni complesse, ma tramite il pannello di controllo è consentito indicare con precisione quanta libertà di sterzo garantire alla periferica, con valori compresi fra 200° e 900°. Come osserverete dalle immagini contenute in questa pagina, è stato aggiunto il pedale della frizione così come un pomello delle marce separato, che può essere impostato per sfruttare il cambio sequenziale o a innesto diretto, con supporto per sei rapporti più la retro.

"La violenza del Force Feedback vi farà sudare sette camicie"

Le prime impressioni sono eccellenti, con un sistema di ancoraggio per volante e pomello del cambio veloce da impiegare e particolarmente efficace. L'alluminio è usato senza economia, ed effettivamente il G25 appare molto robusto, per lo meno per quanto riguarda le parti sottoposte alle sollecitazioni più violente, cioè la ruota e la pedaliera. Sembra meno resistente il pomello del cambio: pur curato nell'estetica, è leggero e costituito in buona parte da plastica. L'unico neo relativo all'estetica è rappresentato dai numerosi fili necessari per connettere le periferiche fra loro e al PC. Una volta messo sotto torchio il G25 con le nostre simulazioni preferite, *GTR 2* e *rFactor*, abbiamo definitivamente deciso di abbandonare il vecchio MOMO Force: gli effetti di Force Feedback, anche grazie ai due motori presenti sul volante, sono molto più accurati, e la violenza del ritorno di forza vi farà sudare sette camicie.

La pedaliera è ottima, con una frizione dalla cedevolezza perfetta e un pedale del freno abbastanza resistente, che pur facendo stancare maggiormente, consente di modulare in maniera molto precisa la frenata. Peccato per la distanza troppo ravvicinata fra i vari pedali, che praticamente vi obbliga a guidare scalzi, o al massimo con delle scarpe da ginnastica molto piccole. Pilotare le auto da GT utilizzando la frizione e l'innesto diretto delle marce è un'esperienza esaltante, ma consigliabile solo a piloti virtuali con una certa esperienza, visto che le difficoltà si moltiplicano quando si deve tenere una mano sul volante e una sul cambio.

Logitech ha tirato fuori dal cilindro il volante definitivo, la cui unica pecca è la distanza ravvicinata fra i pedali, che rende difficoltoso il "punta tacco". Dopo qualche decina di giri sul vostro circuito preferito di *GTR 2*, però, ci avrete già fatto l'abitudine.

Il miglior volante per PC attualmente disponibile, e uno dei pochi esemplari con frizione e cambio a innesto diretto. Tutto è ai massimi livelli, dalla qualità del Force Feedback alla precisione di ogni comando.

9

NVIDIA GEFORCE 8800 GTX

Produttore: NVIDIA
Distributore: NVIDIA
Internet: www.nvidia.com
Prezzo: € 600

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 575 MHz
Frequenza RAM: 1,8 GHz
Frequenza stream processor: 1350
Numero stream processor: 128
ROPs: 24
Bus: 384 bit
RAM: 768 MB

LE DirectX 10 sono un nostro argomento di conversazione da così tanto tempo, che quasi non ci credevamo quando è arrivata in ufficio la prima scheda 3D in grado di supportarle.

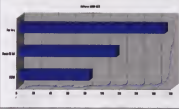
Al momento in cui scriviamo, però, non è ancora disponibile una versione definitiva di Windows Vista, né alcun gioco o demo in grado di sfruttare le peculiarità di queste nuove librerie. Abbiamo dunque fra le mani un mostro di potenza ancora non in grado di esprimere a pieno le proprie capacità, per lo meno sotto il profilo della qualità visiva: per quella, dovremmo aspettare l'uscita ufficiale di Vista e i primi titoli che si appoggiano sulle DX10.
In ogni caso, la nuova architettura grafica di NVIDIA riesce a macinare centinaia di FPS anche con le attuali librerie grafiche e, come facilmente prevedibile, si rivela la scheda più veloce sul mercato. Tanto che, in certi test, riesce addirittura a battere due X1950 XT in modalità Crossfire.

NVIDIA, questa volta, non ha voluto aggiornare le vecchie GPU, ma ne ha disegnata una di nuova concezione, come suggeriscono le enormi dimensioni della GeForce 8800 GTX, che farà fatica a entrare nei case meno spaziosi. Sebbene la casa di Santa Clara abbia più volte ribadito le sue perplessità relative alle architetture unificate, pare aver cambiato idea: la nuova GPU può ora contare su ben 128 "stream processor" che si occupano di tutti i calcoli relativi agli shader, siano essi vertex, pixel o geometry (una funzione che verrà utilizzata solo con l'uscita delle DX10). Per fortuna, diciamo noi, convinti che effettivamente l'unificazione sia l'approccio migliore, dato che consente di avere tutte le pipeline funzionanti a pieno regime, anche quando i calcoli sui vertici sono ridotti al minimo (una situazione molto frequente, tra l'altro, dato che la maggior parte del carico di lavoro è attualmente sbilanciata verso i pixel).

Grande attenzione è stata dedicata al bilanciamento della struttura, per evitare che dei colli di bottiglia impediscano alla 8800 di lavorare in piena efficienza. A tale proposito, l'architettura prevede ben 24 ROP (Render Output Unit), che apparentemente non sembrano frenare in alcun modo il lavoro degli stream processor. Il passaggio di dati fra una sezione e l'altra dell'architettura è fulmineo, grazie al bus a ben 384 bit (effettivi, al contrario dei 512 del Ringbus). Le frequenze di lavoro non sono impressionanti rispetto a quanto constatato di recente, ma sono in ogni caso molto elevate: si parla di 575 MHz per il core e 1.800 MHz per la memoria. La 8800 introduce anche un nuovo fattore di cui tenere conto: gli stream processor,

> **"È la scheda migliore in commercio, sotto ogni profilo"**

NVIDIA GEFORCE 8800 GTX

La 8800 GTX è molto esigente in termini di alimentazione, come dimostrano i due connettori a 6 PIN.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

UNA ASUS ESTREMA

La seconda motherboard della famiglia Gamers Republic di Asus si chiamerà Striker Extreme, sarà dedicata ai processori Intel Core 2 e sfrutterà il chipset 680i di NVIDIA. Munita di tre slot PCI-E 16x, volti ad assecondare l'utilizzo di una GPU dedicata all'accelerazione fisica, la Striker Extreme è pronta ad accogliere i processori Intel del futuro, supportando il Front Side Bus a 1.333 MHz e le DDR2-1066. Seguendo le orme dell'apprezzata Crosshair, la neonata Asus utilizza un sofisticato sistema di raffreddamento passivo del chipset, posiziona il comparto audio su una scheda separata protetta dalle interferenze elettromagnetiche e monta slot PCI-E e PCI in ordine alternato, così da assicurare la massima espansibilità. Tutti i componenti elettrici della scheda sono pensati per assecondare le attività di overclocking, che trarranno vantaggio anche da un BIOS ricchissimo di opzioni relative ai voltaggi.

UN CORSARO DOMINATORE

Le nuove memorie ammiraglie della famiglia Corsair si chiamano

Dominator e, utilizzando un nuovo tipo di dissipatore, raggiungono la velocità di 1.111 MHz.
Non contenta di aver infranto i precedenti record in fatto di frequenza, Corsair ha impostato, per i nuovi moduli TwinX 8888C4DF, un valore

infatti, non lavorano alla stessa velocità del core, ma a ben 1.350 MHz. Considerando che la scheda è studiata per offrire il meglio della qualità video anche ad altissime risoluzioni (per sfruttarla a pieno sarebbe necessario un monitor da 30 pollici, capace di supportare la risoluzione di 2560x1600), il quantitativo di RAM installata è molto elevato: parliamo di ben 768 MB di memoria!

NVIDIA non si è concentrata solamente sulla velocità di esecuzione, ma ha puntato parecchio sulla qualità dell'immagine migliorando gli algoritmi di Purevideo, ora compatibile con lo standard di compressione HD H.264 (quello che verrà usato su Blu-ray e HD-DVD) e la modalità 1080p. I test con il benchmark HQV dimostrano che, seppur di poco, attualmente la 8800 è la scheda in grado di decodificare al meglio i DVD, nonostante ATI con AVIVO perda la sfida per un soffio.

Chi non è interessato alla visione di filmati, ma solamente ai giochi, sarà contento di scoprire che è stata riposta cura nel miglioramento del filtraggio anisotropico, dell'HDR e dell'AntiAliasing: il tutto prende il nome di Lumenex Engine. L'AntiAliasing vede ora aggiunte la modalità 8x, 8xQ, 16x e 16Q, che non si basano più né sul MultiSample, né sul SuperSample, bensì su nuovi algoritmi definiti CSAA (Coverage Sampling AA). In parole semplici, possiamo dire che un CSAA 16x riduce le scalettature meglio di un MSAA 4x, pur avendo un impatto simile sulle prestazioni. Ora, anche il filtraggio anisotropico, come da tempo fa ATI, prevede una modalità ad alta qualità, che elimina alcune ottimizzazioni e migliora drasticamente l'applicazione delle texture, pur osservandole da angoli piuttosto atipici. Viene superata, infine, la più grande limitazione della precedente generazione di schede NVIDIA e, dopo tanto tempo, anche la serie GeForce conta sul supporto contemporaneo di AntiAliasing e HDR, facendolo, tra l'altro, a velocità notevoli.

■ La GeForce 8800 GTX è enorme, e farà fatica a entrare nei case piccoli. Fortunatamente, la ventola è molto silenziosa.

Se già la carne al fuoco non è poca, sappiate che ci sono numerose altre novità, come il supporto per la fisica calcolata dalla GPU, grazie al motore Quantum Effects, e tutte le migliorie relative alle DirectX 10. Funzioni interessanti, ma che ancora non abbiamo avuto modo di testare, mancando applicazioni ad hoc. Torneremo, però, entro breve su questi punti, approfondendoli come meritano. Per ora, ci limitiamo a dirvi che la GeForce 8800 GTX è la scheda migliore in commercio, sotto ogni profilo. Soprattutto, è pronta per la generazione futura di librerie grafiche. Ed è attualmente l'unica.

Prima di concludere, sottolineiamo un fatto che per molti è forse scontato: la GeForce 8800 richiede una CPU molto veloce per esprimere a pieno il suo potenziale, e anche solo per farla funzionare dovrete dotarvi di un buon alimentatore, capace di erogare 450 Watt effettivi e dotato di ottime linee da +12 V. Ai due connettori, infatti, devono poter arrivare 30 Ampere, prestazioni riservate solo alle PSU di una certa caratura. GIOCHI COMPUTER

NVIDIA è tornata alla grande, con un'architettura rivoluzionaria. Le incredibili prestazioni rischiano di passare in secondo piano rispetto alla qualità dell'immagine ottenibile durante il gioco o la visione di film.

CAS 4 che dovrebbe permettere alle Dominator di raggiungere inediti livelli di performance. Il dissipatore di calore DHX raffredda non solo i chip BGA, ma anche il circuito stampato principale, e vede la sua efficacia ulteriormente aumentata dal sistema di convezione dell'aria Airflow, installabile opzionalmente. Le Dominator verranno vendute solo in kit dual channel dal taglio di 2 GB.

INTEL MOLTIPLICA

Non c'è solo un aumento dei core, nel prossimo futuro di Intel. La casa produttrice del nuovo Kentsfield ha annunciato una tecnologia chiamata Geneseo, destinata ad adattare le caratteristiche del PCI-Express alle esigenze del calcolo distribuito. In pratica, Geneseo vuole essere la risposta di Intel alla strategia Torrenza di AMD, che nel corso del 2007 genererà delle motherboard munite di socket dedicato alle GPU e alle PPU. Per ora, Intel si limita a sottolineare i vantaggi che Geneseo offrirebbe agli istituti scientifici, sempre affamati di co-processori matematici in grado di simulare gli eventi atmosferici e le fluttuazioni di mercato, ma il supporto di AGEIA all'operazione fa ben sperare per un suo utilizzo in campo ludico.

HD SENZA FILI

NEC, Samsung, Sony, Toshiba e altri grandi produttori di monitor e televisori hanno annunciato di essere al lavoro su un progetto che libererà le connessioni audio video HD dalla schiavitù dei cavi. Il futuro standard WirelessHD, per ora in fase di definizione e sviluppo, sfrutterà un segnale radio a 60 GHz in grado di trasportare da 2 a 5 Gbit al secondo, ovvero la quantità di dati necessaria a contenere un flusso video e audio in alta definizione.

Lo standard dovrebbe venire ratificato nella primavera del 2007 e i primi televisori compatibili potrebbero essere mostrati durante l'autunno successivo.

INTEL QUAD CORE 2 EXTREME QX6700

Produttore: Intel
Distributore: Intel
Internet: www.intel.com
Prezzo: € 1.200

Caratteristiche Tecniche
Processo produttivo: 65 nm
Frequenza: 2.66 GHz
Cache L2: 4 MBx2

INTEL ha recentemente riconquistato la corona per la CPU più veloce sul mercato, ma a quanto pare questo successo non le è bastato. A pochi mesi dall'uscita dei Core 2 Duo, la casa di Santa Clara ha tirato fuori un nuovo coniglio dal cappello, e questa volta i core sono ben quattro, nonostante il prezzo sia pressoché lo stesso del suo precedente campione.

SENZA COMPROMESSI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

L'architettura non differisce troppo da quella del Core 2 Duo testato qualche mese addietro, anzi, è praticamente la stessa, con la differenza che nello spazio di un solo chip si trovano ben due CPU Dual Core. Come nel caso del precedente "mostro" di intel, però, il sistema operativo rileverà "solamente" quattro processori, questo perché il Quad Core non è compatibile con la tecnologia HyperThreading. Poco male, visto che con quattro core reali non si sente la necessità di un multitasking ancora più spinto. Perché è proprio nel multitasking che la nuova CPU di intel offre il meglio: a patto di avere un quantitativo sufficiente di RAM, potrete avviare quattro applicazioni "pesanti" e, praticamente, funzioneranno tutte al massimo della velocità, senza interferire fra loro. Con le applicazioni normali, invece, non si notano incrementi incredibili, soprattutto nel caso dei videogiochi, che ancora non sfruttano minimamente la presenza di più core.

"La nuova CPU di Intel offre il meglio nel multitasking"

Sotto il profilo ludico, il QX6700 non è più veloce del X6800, ma si posiziona un gradino sotto. Ciò a causa della frequenza di lavoro inferiore: 2,66 GHz contro i 2,93 GHz del semplice Dual Core. Spinti dalla curiosità, abbiamo provveduto a overcloccare la CPU per farle raggiungere i fatidici 2,93 GHz, ottenendo prestazioni nei giochi praticamente identiche a quelle della CPU Dual Core. L'operazione è stata semplice e indolore, praticamente alla portata di chiunque mastichi un po' di informatica. Consigliamo, però, di cambiare il dissipatore nel caso decidiate d'intraprendere questa strada: il sistema di raffreddamento che viene venduto insieme alla CPU è adeguato per l'utilizzo normale, ma non adatto agli overclock e, soprattutto, rumoroso anche a bassi regimi di rotazione.

Se siete intenzionati a cambiare la CPU – o l'intero PC – il QX6700 è sicuramente la scelta più indicata, per lo meno se non avete problemi di budget: è vero che, nei giochi, il Dual Core permette di ottenere qualche FPS in più, ma la differenza non è enorme, e un piccolo overclock colmerà facilmente il gap. Il vantaggio è che, finalmente, anche chi preferisce lavorare con numerose applicazioni contemporaneamente, lo farà senza alcun rallentamento. Per esempio, potrete giocare mentre in sottofondo starete codificando un filmato in H.264 (un'operazione piuttosto onerosa per la CPU), e mentre girerà a pieno regime un server per le partite multiplayer di *Dark Messiah*.

L'esemplare in nostro possesso sembra una CPU qualsiasi... ma basta fargli macinare dati per capire che non è così.

Se siete appassionati di video, in ogni caso, vi renderete conto delle differenze in termini di velocità con programmi come Premiere Pro (studiati per funzionare in multithreading), ottenendo netti benefici dall'utilizzo di un Quad Core.

Una CPU ai vertici della categoria (e prima in assoluto, con un leggero overclock), che in più permette di utilizzare numerose applicazioni contemporaneamente grazie ai suoi quattro core. **9**

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

HITACHI PENSA ALL'IBRIDO

Hitachi GST, la sezione del colosso giapponese dedicata alla produzione di hard disk per PC, ha annunciato che immetterà sul mercato, nei prossimi mesi, due dischi fissi da 2,5 pollici per notebook dalla capienza di 200 e 250 GB. Oltre a sfruttare il perpendicular recording per estendere la capacità dei piatti, le due unità (che si differenzieranno per velocità di rotazione, rispettivamente di 7.200 e 5.400 RPM) monteranno un quantitativo non ancora definito di memoria flash. Ciò li renderà, di fatto, i primi dischi ibridi in commercio. A rendere ancor più innovativi entrambi i prodotti sarà un sistema di criptazione integrato nell'elettronica, che renderà i dati inaccessibili agli utenti non autorizzati.

LE PROTEINE DI ATI

I Catalyst 6.10 e 6.11 non si limitano a migliorare le prestazioni dei sistemi Crossfire basati su piattaforme P965, né a offrire la possibilità di attivare HDR e AntiAliasing contemporaneamente in *Oblivion* (eliminando la necessità di installare la nota "chuck patch"). La novità maggiore apportata dalle ultime versioni dei driver per schede Radeon consiste nel supporto del programma Folding@Home, che punta a distribuire su milioni di computer collegati a Internet i calcoli necessari a scoprire i più nascosti segreti delle proteine, in modo da avvantaggiare la ricerca sulle malattie come il morbo di Parkinson. Grazie ai Catalyst autunnali, le versatili GPU della serie X1000 di ATI saranno in grado di eseguire i calcoli richiesti

DELL E207WFP

- Produttore: Dell
- Distributore: Dell
- Internet: www.dell.com
- Prezzo: € 406

Caratteristiche Tecniche

Tempo di risposta: 5 ms
Angolo di visione orizzontale/verticale: 160°
Risoluzione: 1680x1050
Contrasto: 800:1
Supporto HDCP: Sì
Connessioni: DVI; VGA

MENTRE attendiamo con impazienza che Dell riesca a inviarci un esemplare del suo mastodontico 30" (proprio quello che dovrebbe fare concorrenza ad Apple), abbiamo testato un modello decisamente più piccolo ed economico.

Si tratta di un monitor ideale per giocare, soprattutto se avete un computer veloce, ma non all'ultimo grido: già la risoluzione di 1680x1050 dello E207WFP non è facilmente digeribile da tutte le schede video, figuriamoci quella di 2560x1600, che solo pochi fortunati possono azzardarsi a impostare.

Una volta aperta la confezione, si rimane affascinati dalle dimensioni contenute del monitor, che pur essendo un 20 pollici con proporzioni di 16:10, è poco ingombrante, oltre che elegante. Rimarranno delusi coloro che amano i rivestimenti glare (quelli che fanno sembrare lo schermo simile a un vetro), mentre i puristi saranno felici di sapere che Dell ha optato per uno schermo privo di questo trattamento, meno spettacolare a vedersi, ma più fedele ai colori concepiti dagli sviluppatori e, soprattutto, più riposante per la vista.

> "Viene supportato il protocollo HDCP, che lo rende compatibile con Blu-ray e HD-DVD"

Rispetto a modelli più costosi della stessa serie, lo E207WFP ha una dotazione meno ricca e sono assenti gli ingressi S-Video e composito. Non manca, però, quanto serve a un giocatore serio: una connessione VGA e una DVI. È interessante sapere che tramite il DVI viene supportato il protocollo HDCP. Ciò rende lo schermo pienamente compatibile con i requisiti di Windows Vista e con i lettori HD-DVD e Blu-ray, anche se tali supporti non potranno essere sfruttati al massimo, considerando che la matrice dello schermo ha una risoluzione inferiore ai 1920x1080 previsti dallo standard HDTV.

Il design è elegante e si adatta anche alla scrivania più raffinata.

Il tempo di risposta si attesta sui 5 ms, un valore non particolarmente basso (esistono già display da 2 ms), ma a nostro avviso più che adeguato a giocare senza alcuna scia. Anche il contrasto (800:1) e l'angolo di visione (160° sia in orizzontale, sia in verticale) non battono alcun record, ma risultano adeguati per un utilizzo non particolarmente spinto. Chi si trova perfettamente di fronte allo schermo lo vedrà nitido, mentre basteranno pochi centimetri di spostamento per notare le prime anomalie cromatiche, in ogni caso non troppo fastidiose. Il 207WFP si comporta piuttosto bene ed è stato un piacere usarlo per giocare o per lavorare. Il prezzo, negli USA, è concorrenziale, e si posiziona sotto i 300 dollari più tasse (per un totale di meno di 300 euro). Magicamente, una volta giunto in Italia, lo schermo arriva a costare più di 400 euro, che proprio pochi non sono. Li vale tutti, ma alla stessa cifra si trovano alternative interessanti, magari prive del supporto HDCP, che sarà fondamentale solo per chi vorrà sfruttare il monitore del computer per la visione di filmati HD.

Un monitor poco ingombrante, ma capace di una risoluzione piuttosto elevata. Il tempo di risposta è adeguato anche ai giochi più frenetici, mentre il supporto HDCP lo rende un ottimo investimento per il futuro.

7½

---

da Folding@Home da 20 a 30 volte più velocemente delle CPU di AMD e Intel. Le versioni per GPU del nobile progetto sono scaricabili dal sito **folding.stanford.edu** e, una volta installate, possono essere rapidamente disattivate in modo da non rallentare l'esecuzione dei giochi.

LUNGA VITA ALL'AGP

Rispondendo agli appelli dei tanti possessori di motherboard 865 e K8T800, ATI ha annunciato il lancio di una versione di Radeon X1950 Pro munita di chip Rialto, quindi collegabile agli slot AGP. Le specifiche delle nuove arrivate rispecchiano quelle delle versioni PCI-E e includono una GPU da 12 pipeline e 36 pixel shader operante a 575 MHz, un bus ampio 256 bit e 256 MB di RAM GDDR3 da 1360 MHz. La prima X1950 Pro AGP a giungere sul mercato europeo sarà, però, una Powercolor munita di GPU a 700 MHz e RAM da 1400 MHz, che dovrebbe offrire prestazioni leggermente superiori rispetto al modello di riferimento. La X1950 Pro di Powercolor utilizza un dissipatore dual slot piuttosto voluminoso, impegnato a raffreddare anche il chip di conversione del segnale PCI-E, e verrà proposta al prezzo di 240 euro.

CONTROLLER AEROBICI

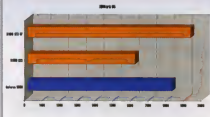
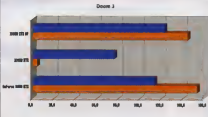
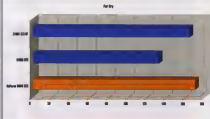
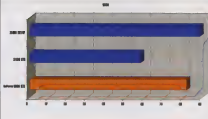
I controller dotati di sensori di movimento non saranno un'esclusiva della console Wii di Nintendo. L'americana In2Games ha infatti annunciato GameTrak Fusion, una serie di dispositivi muniti di sensori RF ultrasonici in grado di rilevare gli spostamenti nello spazio. Disponibili in più forme, pensate per assecondare i diversi tipi di gioco e di simulazione sportiva, gli innovativi controller si interfacciano al PC utilizzando un'unità separata posizionabile nei pressi del monitor o della TV e munita di connettore USB. Se riusciranno a ottenere il

Analisi delle prestazioni

LA GeForce 8800 GTX è la scheda a singolo chip più veloce sul mercato. Ciò che stupisce è la sua capacità di elevarsi, almeno in particolari situazioni, al di sopra di due X1950 XTX in modalità CrossFire, e nei restanti casi, di perdere per una incollatura.

Come indica NVIDIA stessa, ormai i 1600x1200 sono da considerare bassa risoluzione. L'alta risoluzione si è spostata su livelli differenti e, adesso, gli utenti disposti a spendere hanno la possibilità di giocare a 2560x1600 senza necessariamente dotarsi di configurazioni SLI o CrossFire. Ma non sono solamente i punteggi dei benchmark a stupirci, quanto la qualità visiva ottenibile. I nuovi algoritmi di AntiAliasing implementati da NVIDIA riescono a nascondere quasi completamente le scalettature, anche quando si parla di microgeometrie quasi invisibili. Titoli come *Half-Life 2*, i cui livelli sono un'intricata selva di cavi sospesi e reti metalliche, vengono calcolati in maniera impeccabile, rendendo l'esperienza ludica ancora più soddisfacente. Purtroppo, i benchmark attuali non sono adeguati per valutare le nuove caratteristiche della 8800 GTX che si appoggeranno sulle DirectX 10. In redazione siamo solleticati dall'idea di mettere sotto torchio la tecnologia Quantum Effects, che dovrebbe permettere di calcolare la fisica sfruttando la potenza della GPU. Più che altro, ci chiediamo che impatto avrà sulle prestazioni generali: la GeForce 8800 macina tutti i dati relativi a pixel, vertici, geometria e leggi di Newton tramite 128 velocissimi Stream Processor. Le elevate prestazioni attuali sono dovute al fatto che, al momento, gli Stream Processor sono tutti dedicati ai calcoli su pixel e vertex shader, ma con le DirectX 10 si dovranno occupare anche di geometria e fisica. Riusciranno a mantenere prestazioni in simili condizioni? Soprattutto, se ora giocare a 2560x1600 non presenta problemi con questa GPU, si potrà dire lo stesso con i titoli sviluppati per DirectX 10? Sono tutte domande cui ancora non possiamo dare risposta. In compenso, affermiamo con sicurezza che, per quanto riguarda le DirectX 9, la GeForce 8800 GTX è quanto di meglio si riesca ad acquistare.

Vedremo se ATI (pardon, AMD) saprà di rispondere in maniera adeguata quando verrà presentata la sua nuova archiettura, attualmente conosciuta come R600. GMC farà l'impossibile per tenervi tempestivamente aggiornati sulle prossime novità.

3D MARK 2006

DOOM 3

FAR CRY

F.E.A.R.

SISTEMA DI PROVA

Per i nostri test abbiamo utilizzato quanto di meglio offriva il mercato, con un velocissimo Quad Core di Intel, funzionante a 2,66 GHz. La scheda madre era un modello di riferimento fattoci arrivare direttamente da Intel, ed era basata sul suo chipset. Escludendo il 3D Mark (eseguito a 1024x768), i test sono stati effettuati alla risoluzione di 1600x1200.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

supporto degli sviluppatori, i controller di in2Games verranno commercializzati nella primavera del 2007, trasformando gli appassionati di PC in tennisti e golfisti provetti.

CREATIVE PENSA AI PRO

Creative entra nel club di produttori di mouse da 2400 dpi con il Gamer HD7600L. La periferica impiega un sensore al laser, si appoggia su dei piedini in teflon per ridurre al massimo l'attrito con il pad ed è dotata di un set di cover intercambiabili di diversi colori. Un pulsante posto nei pressi della rotella permette di cambiare al volo la risoluzione utilizzata, che viene evidenziata grazie a dei led luminosi. Ad accompagnare il lancio del Gamer HD7600L è la tastiera Fatal1ty Gaming Keyboard, dal profilo sottile, con tasti a corsa breve illuminati e con un layout compatto che occupa poco spazio sulla scrivania, pur preservando i 104 tasti standard.

VENTOLE BASCULANTI

La Spot Cool di Vantec è la prima ventola in grado di dirigere il suo flusso d'aria secondo le esigenze dell'utente. Una volta installata in uno degli appositi vani da 9 cm, la SpotCool, grazie a una testa completamente rotante e a uno stelo pieghevole, è in grado di indirizzare un getto di aria fresca sui componenti di volta in volta più bollenti. Alimentata dai connettori a 3 pin delle motherboard, questa curiosa Vantec è illuminata da 4 intensi led blu, e monta un interruttore a tre fasi utile a variare la velocità di rotazione delle pale.

KRZR K1

- **Produttore:** Motorola
- **Internet:** www.motorola.it
- **Prezzo:** € 399

È arrivato, dopo una lunga attesa fatta di depistaggi, voci di corridoio e false indiscrezioni, il successore ufficiale dell'acclamato Motorola V3 RAZR. Il nuovo "ultrasottile" della casa americana (per la verità, è leggermente più spesso del suo predecessore: 16 mm contro i 13,9 del V3) ha il criptico nome di KRZR K1.

Elegante clamshell con tutte le superfici (persino il tastierino) interne ed esterne lucidate a specchio, il KRZR è una gioia per gli occhi, anche grazie al magnifico display 176x220 a 262.000 colori (con una qualità di una spanna sopra gli equivalenti di Nokia, Panasonic o Samsung). Quest'ultimo, almeno nella versione che abbiamo testato, monta finalmente uno schermo anti-riflesso.

Purtroppo, la lista delle caratteristiche positive del KRZR finisce qui. Dal punto di vista dell'ergonomia richiesta per un uso ludico del terminale, il nuovo telefono delude su tutti i fronti. Il cellulare è più lungo e stretto del V3 e i tasti appaiono troppo ravvicinati. Oltretutto, il tipo di tastiera, ricavata da un'unica lamina metallica, è poco adatta al gioco perché imprecisa e mancante del "feedback meccanico" (spesso, anche solo per girare tra i menu, si ha la tendenza a premere più volte e inutilmente lo stesso tasto).

Il cellulare è Java compatibile, ma il sistema operativo di Motorola (ben distante dagli standard cui il Symbian ci ha abituato) mal si adatta all'installazione delle midlet. La memoria interna, peraltro, è improponibile per un cellulare di questa fascia: appena 20 MB, da condividere tra messaggi, brani musicali, foto, filmati ed eventualmente giochi.

La compatibilità con le miniSD rende la memoria potenzialmente espandibile fino a un Giga, ma nella confezione non è presente alcuna scheda, che deve essere acquistata a parte.

Il KRZR K1 propone caratteristiche tecniche che, display e fotocamera a parte, si trovano sui cellulari di fascia medio-bassa. **5**

- ottimo display
- tastiera piccola, scomoda, imprecisa
- troppo caro
- scarsissima memoria interna

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato
BRAIN JUICE

Il riferimento ai "giochi intelligenti", cui dadichiamo un più ampio spazio nella sezione sottostante, porta inevitabilmente al confronto con i dua titoli attualmenta disponibili su telefono cellulare e con i più rappresentativi del genere, attualmente disponibili per Nintendo DS: *Brain Training* e *Big Brain Academy*. *Brain Juice*, della divisione finlandese dell'americana Digital Chocolate, adotta un approccio "clinico", seguendo il giocatore come una sorta di paziente. Dopo aver effettuato una valutazione iniziale del livello di "potenza cerebrale", *Brain Juice* imposta un programma di allenamento quotidiano, misurando le prestazioni dell'utente e adattando gli esercizi al livello di forma del giocatore. Tre sono le specialità: "matematica", "vista" e "memoria", con quattro diversi esercizi per area (12 esercizi totali). Divertente, simpatico e intrigante, *Brain Juice* è consigliato a tutte le età.

- Produttore: Digital Chocolate
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.digitalchocolate.com

Graficamente accattivante e tecnicamente "serio" nei contenuti, è molto simile a *Brain Training* per Nintendo DS. **8**

Provato
BRAIN CHALLENGE

Se il simpatico puzzle-game di Digital Chocolate ricorda *Brain Training* per Nintendo DS, un parallelismo evidente si può trovare tra *Brain Challenge* di Gameloft e *Big Brain Academy* (sempre per DS). L'approccio meno "clinico" e più arcade enfatizza la prontezza del giocatore nelle risposte, incalzandolo con assillanti effetti sonori da quiz televisivo. Anche la grafica è più spumeggiante di quella di *Brain Juice*. A differenza di quest'ultimo, però, *Brain Challenge* non propone un vero programma di allenamento, lasciando piena libertà agli utenti e limitandosi a misurarne le performance. In *Brain Challenge* le "materie" sono quattro (matematica, vista, memoria e logica), con tre esercizi per ognuna (un totale di 12 esercizi). Divertente il quiz di neurologia che precede ogni esercizio (tipo "a cosa servono i lobi frontali?") e la cui risposta viene fornita al termine dello stesso. Anche in questo caso, un prodotto consigliabile a tutti, pur se la maggior onerosità del motore grafico lo rende leggermente inferiore al "collega" *Brain Juice*.

- Produttore: Gameloft
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.gameloft.it

Più arcade di *Brain Juice*, *Brain Challenge* offre una maggior varietà di esercizi. Il sistema grafico lo rende meno fluido. **8**

"Quanto pesa un cane..."

"... che pesa un chilo più mezzo cane?"* Quanti di questi indovinelli abbiamo sentito da amici e conoscenti, o letto sui settimanali di enigmistica più diffusi e conosciuti? A quanto pare, la febbre dell'enigmistica, della logica, della matematica dilettevole o curiosa si sta diffondendo anche nel mondo dei videogiochi. Tra le tendenze degli ultimi tempi, infatti, un posto d'onore spetta ai videogiochi in cui all'azione, alla strategia e alla prontezza di riflessi si sostituiscono la deduzione, la logica, la matematica e la memoria visiva. Il Nintendo DS propone ben due titoli (*Brain Training* a *Big Brain Academy*), e anche la PSP offre *Mind Quiz* di Ubisoft, mentre altri titoli simili sono in arrivo per console domestiche e PC. Il mondo dei cellulari non poteva restare insensibile: su questo numero, abbiamo provato quelli che ci sono parsi i due titoli più rappresentativi del momento, ma le midlet dedicate a questo insolito sottogenere di puzzle-game sono molte di più. Per ragioni di spazio, non abbiamo potuto recensirle tutte, ma ci preme almeno segnalarvi alcuni titoli alternativi (vecchi o recenti) di sicuro pregio. Cominciamo con *IQ Academy* di Upstart Games, che propone otto minigiochi piuttosto divertenti su diverse specialità. Il gioco manca di longevità, dato che tutti gli esercizi appaiono

immediatamente disponibili sin dalla prima partita e non esiste una funzione di "record" dei miglioramenti effettuati. C'è, poi, *Right Brain Game*, di Tecmo, con 12 esercizi diversi focalizzati su due diverse "capacità" dipendenti dai due emisferi cerebrali, destro e sinistro. Simpatico, ma non ancora disponibile in Italia. Non si può dimenticare, infine, *Advanced Brain Trainer* di Filao, con nove diversi esercizi su tre specialità. È disponibile anche in italiano per cellulari Symbian Serie 60, ma solo al sito **http://filaomobile.com**.

* 2 chili. È una semplice equazione algebrica di primo grado: x (peso del cane) = 1 + ½ x.

Il Sistema GIUSTO

Sugli scaffali dei negozi non si vede alcun gioco che richieda le DirectX 10, ma NVIDIA le supporta già da ora con la sua GeForce 8800. Queste GPU non sono solo le più veloci, ma anche quelle in grado di offrire la miglior qualità dell'immagine.

FORZA BTX

In un recente meeting tra i maggiori produttori di PC, Intel ha reso nota la sua intenzione di non produrre più schede madri compatibili in formato BTX. La decisione non può che offuscare ulteriormente il futuro del successore dell'ATX, che non ha mai preso piede tra gli appassionati di informatica a causa di una cronica carenza di motherboard compatibili. Eppure, il BTX, nato per soddisfare le esigenze di raffreddamento dei Pentium4 e condannato dall'arrivo dei più efficienti Core 2, vantava un design in grado di convogliare i flussi di aria fresca sui componenti più sensibili e dava, ai progettisti di schede madri, l'opportunità di sviluppare circuiti stampati meno affollati di condensatori e mosfet. Se un coraggioso produttore di case per PC si accordasse con un colosso delle schede madri, il sistema BTX potrebbe fuoriuscire dalle catene di produzione di Dell e HP, e conquistare l'attenzione di chi ama assemblare sistemi tanto potenti quanto silenziosi. In caso contrario, bisognerà continuare a ingolfare di componenti i case ATX, ideati ai tempi dei primi 486.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Intel Core 2 Extreme QX6800 € 1.100**
Socket 775 – 2,66 GHz – quad core – 8 MB cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 bit

■ **SISTEMA MEDIO: Intel Core 2 Duo E6600 € 330**
Socket 775 – 2,4 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 Bit

■ **SISTEMA BASE: AMD Athlon 64 X2 3800+ € 160**
Socket AM2 – 2 GHz – dual core – 1 MB cache L2 - HyperTransport 2 GHz – 64 bit

L'arrivo dei Core 2 di Intel scatena una vera rivoluzione, che interesserebbe anche la CPU del Sistema base, se AMD non fosse corsa ai ripari riducendo drasticamente il prezzo dei suoi Athlon X2. I due sistemi più costosi acquisiscono una potenza di calcolo superiore a quella offerta dall'FX-62, e tutte le configurazioni passano al multi-core.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: : GeForce 8800 GTX x2 € 1.200**
575 MHz Core – 768 MB GDDR3 1,8 GHz – Bus 384 bit – 128 Stream Processor – 2 DVI – supporto HDCP

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon X1900 GT € 220**
575 MHz Core – 256 MB GDDR3 1,2 GHz – Bus 256 Bit – 36 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

■ **SISTEMA BASE: GeForce 7600 GT € 180**
560 MHz Core – 256 MB GDDR3 1,4 GHz – Bus 128 Bit – 12 Pixel Shader 3.0 – 5 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

Le prime GeForce in grado di supportare le DirectX 10 sono fra noi, e si dimostrano dei veri e propri missili anche con le attuali DirectX 9. Nel Sistema medio, ATI continua a dominare con la ottima X1900 GT, il miglior compromesso fra velocità e prezzo. NVIDIA fa capolino anche nel Sistema base, pur con un acceleratore della precedente generazione.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: Motherboard con chip NVIDIA nForce 680i SLI € 249**
Intel 975X – Socket 775 – 4 DDR2 – 2PCI-E 8/16x – 2 PCI-E 1x – 3 PCI – 7 SATA 3 Gb – 2 Gigabit

■ **SISTEMA MEDIO: MSI P965 Platinum € 160**
Intel P965 – Socket 775 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA 3 Gb – 1 Gigabit

■ **SISTEMA BASE: Asus M2N-E € 100**
nForce 570 Ultra – Socket AM2 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 2x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gigabit

Il socket 775 di Intel trova posto nelle due configurazioni più costose, mentre il Sistema base rimane legato all'eccellente nForce 570 Ultra. La scheda madre del Sistema medio supporta la modalità Crossfire tramite due connettori PEG, che si suddividono le 16 linee PCI-E del Northbridge. Tutte le piattaforme sono munite di SATA 300 MB e porte Ethernet Gigabit.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair 8500 € 510**
2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2.2 V – Dissipatore Metallico

■ **SISTEMA MEDIO: 1 GB Corsair 6400C4 € 145**
2 DIMM da 512 MB – Latenze 4-4-4-12 a 800 MHz – 2,1 V – Dissipatore Metallico

■ **SISTEMA BASE: 1 GB Geil 6400 € 110**
2 DIMM da 512 MB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8 V – Dissipatore Metallico

Le memorie DDR2 800 MHz delle due con figurazioni più economiche si differenziano solo per le latenze, leggermente inferiori nel caso delle Corsair. Il Sistema ideale sfrutta, invece, dei costosi moduli da 1066 MHz, perfetti per assecondare le capacità di overclock del velocissimo Core 2 Extreme.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 75**
Kit analogico 5.1 – 72 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo – Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: Benq FP241W € 980**
24 Pollici – Formato 16:10 – risoluzione massima 1920x1200 – DVI e VGA – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: NEC 20WGX2 € 600**
20 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 6 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung 940BW € 260**
19 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1440x900 – DVI e VGA – 4 ms

L'ampio schermo da 24 pollici scelto per il Sistema ideale rende straordinariamente immersivi gli ultimi giochi, adottando una nuova tecnologia per ridurre il tempo di reazione dei cristalli e applicandola a una risoluzione molto elevata. Il Sistema medio adotta un NEC dalle ottime prestazioni, e anche la configurazione più economica si arricchisce del formato widescreen.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 331**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS € 236**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Interno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ **SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Una spesa che può sembrare folle, quella del Sistema medio, ma i 64 MB di RAM della X-Fi "griffata" dal campione di *Painkiller* Fatal1ty aiuteranno a velocizzare l'esecuzione dei giochi e le EAX 5 consentiranno di immergersi a pieno nei mondi virtuali più ricchi di effetti sonori.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ **SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Pioneer 16X € 25 e e Mast. Plextor PX-760A € 110**
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 10x

■ **SISTEMA MEDIO: Philips DVDR1668K € 56**
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 8x – Lightscribe

■ **SISTEMA BASE: NEC ND-4570 € 49**
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 8x – DVD RAM

I tre sistemi sfruttano dei masterizzatori in grado di salvare 8 GB di dati sui DVD vergini doppio strato. Il Plextor scelto per il Sistema ideale è l'unico DVDRW capace di raggiungere la velocità di scrittura 18x. L'unità del Sistema medio può creare delle etichette laser sui supporti LightScribe, mentre quella del Sistema base è compatibile con i DVD-RAM.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 580**
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Maxtor Diamond Max 10 320 GB € 110**
320 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di Accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 250 GB € 90**
250 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

Il Sistema ideale somma la velocità di due dischi da 10.000 rotazioni al minuto, grazie alla modalità RAID 0, per leggere e scrivere fulmineamente salvataggi e livelli. Le configurazioni più economiche offrono una capienza allineata a quella del Sistema ideale, ma per ottenere una buona velocità puntano sull'interfaccia SATA 300 e sulla funzione NCQ.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.424	€ 1.967	€ 1.024
(limite 5.500)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

STEREOFONIA COMPATTA

Perché rinunciare a un audio di qualità per questioni di spazio? In commercio, esistono molti set di altoparlanti stereo privi di subwoofer, ma dotati di coni capaci di riprodurre degnamente le tonalità più basse. Ecco tre esempi.

Logitech Z-10
€ 150
30 Watt RMS e un display LCD programmabile, in grado di interfacciarsi con i lettori software più diffusi per mostrare durata, titolo e autore del brano riprodotto. Gli speaker non si connettono alla scheda audio, ma ricevono il segnale via USB.

Abit IDome
€ 109
Ingresso digitale ottico e subwoofer acquistabile separatamente, per un set di speaker munito di preset dedicati ai giochi, alla musica e ai video. Ogni satellite vanta tre coni separati e un controllo specifico dei bassi.

Creative GigaWorks T20
€ 90
Un tweeter dedicato ai suoni acuti e un woofer con design reflex sviluppato pensando alle note medie e a quelle più basse. Il set di speaker per PC con il miglior rapporto tra dimensioni e corposità del suono.

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**.

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

PALESTRA DI VITA

I PC sanno essere macchine meravigliose quanto traditrici: spingono gli appassionati a investire denaro e tempo in processori dual core e GPU multiple, per poi bloccarli davanti a BIOS malfunzionanti e provenienti direttamente dagli Anni '80. I nostri lettori mostrano, però, uno spirito d'intraprendenza notevole davanti a tali problemi, sommergendomi di quesiti che, tra le righe, nascondono il germe della soluzione. Chissà che, in fondo, anche giocare e "smanettare" con i PC non sia una via per formare il carattere.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

ERRORI MESSIANICI

Ho un problema con il bellissimo *Dark Messiah - Might and Magic*, che si pianta dopo pochi minuti di gioco, riportandomi al desktop e mostrandomi un messaggio di errore. Ho un Pentium4 a 2,8 GHz, 256 MB di RAM con una GeForce 6600 e 1 GB di RAM.

Dante 620

Se l'errore in cui incappi è **QueryDosDevice failed. Insufficient system resources exist to complete the requested service**, il problema risiede nel file di swap di Windows, impostato manualmente in modo da occupare meno di 1 GB. Prova a elevarne la grandezza a 2048 MB, oppure lascia al sistema il controllo della memoria virtuale, assicurandoti di avere installato il gioco su un hard disk munito di almeno 4 GB liberi. Il problema principale di *Dark Messiah*, però, non sembra legato ai crash, ma allo stuttering, una specie di singhiozzo di audio e video testimoniato da molti lettori. Causato dall'utilizzo delle Texture ad alta definizione in presenza di schede video con 256 MB di GDDR, lo stuttering può essere ridotto impostando le texture di livello medio e lasciando invariate tutte le altre impostazioni grafiche.

Le texture ad alta definizione abbelliscono *Dark Messiah*, ma provocano dei problemi audio/video nei sistemi con 256 MB di memoria video.

SORVOLARE I DETTAGLI

Con le impostazioni grafiche configurate a circa il 60%, *Flight Simulator X* gira, sul mio Athlon 64 4000+ con NVIDIA 7950 GT, con un framerate decisamente troppo basso. Pensi sia il caso di sfruttare il secondo slot 16x della mia A8N-SLI per aggiungere un'altra GeForce alla configurazione?

Valter

L'ultimo esponente della storica serie di simulatori Microsoft non trarrebbe grande vantaggio dall'aggiunta di una seconda GPU. La colpa del basso framerate, infatti, è da imputarsi al complesso motore fisico del gioco, che impegna la CPU in una serie di calcoli e nel caricamento continuo delle aree sorvolate. Dopo aver disattivato l'effetto Bloom e aver ridotto la densità delle nuvole, concentra la tua azione sul file **FSX.CFG**, inserendo alla fine del testo la voce **[BufferPools]** e, nella linea successiva, **PoolSize=5000**. Modifica, poi, in **400** il valore della voce **TEXTURE_BANDWIDTH_MULT**, in modo da ridurre i rallentamenti prodotti dal caricamento delle texture. Assicurati, inoltre, di avere impostato gli effetti di rifrazione dell'acqua sulla modalità bassa.
Microsoft ha risposto di recente a chi si lamentava del pessimo framerate del simulatore, sostenendo che *FS X* è stato pensato "per Windows Vista e le DirectX 10". Le prime prove effettuate sulla RC1 del nuovo sistema operativo non sembrano offrire un framerate sensibilmente più elevato, ma per esprimersi con certezza sulla questione dovremo attendere l'uscita definitiva del successore di XP.

VIDEO OPEN SOURCE

Un problema con Windows Media Player mi impedisce di osservare i filmati all'interno del browser. Ho provato a reinstallare il programma, ma senza successo.

Ivan

Purtroppo, non hai ben chiarito quale sia la natura del problema, quindi

Flight Simulator X riesce a mettere a dura prova anche i PC più potenti, ma le sue prestazioni, con un po' di impegno, sono migliorabili.

EFI – L'erede del BIOS

Ritrovarsi con un PC inutilizzabile a causa dell'errata programmazione di un chip EPROM da 50 centesimi e 512 KB di capienza è, nel 2006, una situazione paradossale in cui ci si trova ancora troppo spesso. Alcuni produttori di motherboard hanno aggirato il problema, inserendo delle EPROM secondarie in grado di entrare in azione nei momenti di emergenza, ma i limiti di un software ereditato dai tempi dei primi PC IBM XT non potranno essere definitivamente superati finché i produttori di motherboard non inizieranno a utilizzare l'Extensible Firmware Interface.

L'EFI, sviluppato da Intel nel 2000 seguendo le orme dei sistemi di Apple e Sun, è un insieme di driver di basso livello in grado di assicurare il corretto funzionamento di base di tutti i componenti. Grazie a esso, i PC offriranno un'interfaccia grafica sin dal primi istanti dell'accensione e potranno collegarsi autonomamente a Internet per cercare degli aggiornamenti ed eseguire semplici operazioni, quali riprodurre un DVD o lanciare un test di diagnostica, senza interpellare il sistema operativo.

La compatibilità di Windows Vista con le piattaforme EFI verrà inserita tramite un futuro service pack.

Non resta che sperare che i produttori di schede madri e di chipset facciano per tempo il grande passo.

non mi è possibile indicarti una soluzione mirata. Ti consiglio, però, due soluzioni alternative: la prima consiste nell'installare la versione beta del Media Player 11, disponibile all'indirizzo **www.microsoft.com/windows/windowsmedia/it/player/11/default.aspx**. La seconda, che prevede che tu abbia scaricato i codec Windows Media Video tramite Windows Update, consiste nell'installare VideoLAN, un lettore software leggero e gratuito in grado di riprodurre tutti i formati video con un'efficienza sconosciuta al prodotto di Microsoft. VideoLAN è scaricabile all'indirizzo **www.videolan.org** e, una volta installato, si interfaccia automaticamente con FireFox, permettendo di osservare i filmati presenti nelle pagine Web senza incertezze.

BATTAGLIE DISERTATE

Ho installato *Battlefield 2142* e creato il mio Account, ma l'elenco dei server rimane desolatamente vuoto.

FabTM

Prova a disabilitare temporaneamente il firewall di Windows XP, raggiungendo il Centro di sicurezza PC all'interno del Pannello di controllo. Se, a firewall inattivo, riuscirai a ottenere l'elenco delle partite online, non dovrai fare altro che riattivare il firewall e, nella finestra **Eccezioni**, aggiungere il programma **BF2142.exe** presente nella cartella di installazione del gioco. Se, per connetterti a Internet, utilizzi un router munito di firewall hardware, dovrai assicurarti anche di avere aperto le porte TCP e UDP utilizzate dal gioco, che troverai elencate nel sito **http://support.ea.com** e nel file Leggimi.txt. Ricorda, infine, di installare la patch 1.01, disponibile all'indirizzo **www.electronicarts.it/downloads/1994/** o all'interno del DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC, utile a evitare che l'ingresso in campo dei Titan sia accompagnato da crash del gioco.

PRESTAZIONI DELUDENTI

Ho assemblato un PC ispirandomi alle linee guida del Sistema giusto, utilizzando una Asus A8N SLI, un Athlon X2 3800+, una GeForce 7800 GTX e completando il tutto con 2 GB di RAM e un Raptor da 74 GB. Ciononostante, le prestazioni del sistema in *Oblivion* sono tutt'altro che soddisfacenti. Nella vostra recensione del gioco sostenevate che una 6800 GT offriva comunque una giocabilità accettabile, cosa che rende ancora più inspiegabile il comportamento del mio sistema.

Marco

Il tuo sistema, se munito dei giusti driver per chipset e VGA, dovrebbe comunque offrire prestazioni decisamente apprezzabili alla risoluzione di 1024x768, lasciando disattivato l'AntiAliasing e impostando la qualità di rendering più elevata. Cerca di seguire i consigli dello speciale sull'ottimizzazione del PC pubblicato nel numero di giugno di GMC, e disabilita tutti i processi inutili ai giochi prima di lanciare il capolavoro di Bethesda, utilizzando un programma come GameXP (**www.theorica.net**). Dopo aver premuto il pulsante Warp Speed dell'applicazione (e avere ridotto al minimo indispensabile l'utilizzo della

L'elenco di porte TCP e UDP utilizzate da *BF 2142* è molto lungo, ma è ben specificato dal file Leggimi che accompagna il gioco.

FireFox può interfacciarsi con VideoLAN e riprodurre le pagine Web complete di video senza coinvolgere il Media Player di Windows.

Esistono molte applicazioni in grado di ridurre al minimo l'utilizzo della CPU da parte del sistema operativo. GameXP permette di effettuare questa operazione con un solo clic, prima di lanciare i giochi.

Solo per esperti Una "Gotica" fluidità

Il nuovo episodio della serie *Gothic* fa parte di quella ristretta cerchia di titoli capaci di spingere i giocatori a effettuare degli upgrade hardware.
Chi ha di recente potenziato il proprio PC per rendere più fluido *Oblivion* riuscirà a eseguire in modo soddisfacente anche l'ultima fatica dei Piranha Bytes, ma chi è ancora munito di solo 1 GB di RAM e di una GeForce 6800 si troverà davanti a vistosi rallentamenti nelle fasi di caricamento del terreno, e a un basso framerate nelle scene all'aperto. Le prestazioni complessive possono essere migliorate dai menu del gioco, riducendo il dettaglio della vegetazione e quello delle ombre.
Per sfruttare appieno le caratteristiche dell'hardware, però, bisogna agire sul file **GE3.ini**, presente nella sottocartella **Ini** all'interno della directory di installazione principale. Modificare le voci relative all'utilizzo della memoria in **Cache.SizeMesh=57000000, Cache.SizeSound=18000000, Cache.SizeMaterial=21000000, Cache.SizeCollisionMesh=16000000, Cache.SizeAnimation=30000000** e **Cache.SizeSpeedTree=10000000** migliora sensibilmente il framerate, che trae ulteriore vantaggio dall'eliminazione di alcune ombre, ottenibile impostando su **False** le variabili **Shader.EnableTreeShadows** e **Shader.EnableStaticShadows**.
Una diminuzione del numero di corpi gestiti contemporaneamente dal motore fisico allevia notevolmente il carico della CPU, e può essere ottenuta dimezzando i valori delle voci **AnimationBlending.PhysicControllerDistance** e **Animation.MaxRagDolls**.
Chi è dotato di una potente VGA e di un veloce processore dual core troverà fastidiosa l'improvvisa comparsa dei dettagli che precede gli spostamenti del personaggio, così come l'effetto blur che ammanta l'orizzonte. Per ridurre entrambi i difetti, è necessario sostituire le impostazioni di default con i comandi **VegetationAdmin.ViewRange=6500.0, ObjectDetails.fProcessingRangeFadeOutRange_High=500.0, ObjectDetails.fRangedBaseLoDOffset_High=500.0, Render.DOFStart=5000.0** e **Render.DOFEnd=12000.0**. Le fastidiose pause di caricamento del terreno possono essere ridotte, sui sistemi con 2 GB di RAM, raddoppiando a **256000000** il valore della voce **Cache.SizeImage**. Il comando **Render.EnableLowpolyRendering**, invece, andrebbe impostato su **False** esclusivamente dai possessori di configurazioni SLI o Crossfire abbinate a processori veloci, dato che eleva drasticamente la qualità visiva del gioco disabilitando del tutto la modalità di rendering di basso dettaglio, quella tipicamente utilizzata dai punti della mappa ancora distanti dal personaggio.

Il file .ini di *Gothic* può essere utilizzato per elevare il framerate nelle zone più affollate di nemici...

... o per migliorare l'aspetto della variegata natura di Myrtana.

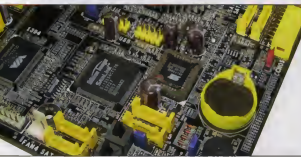
CPU da parte del sistema operativo), esegui un benchmak come 3DMark 2006 e verifica, grazie al browser online integrato, che il tuo risultato sia allineato a quello degli altri sistemi muniti dei tuoi stessi componenti. In caso contrario, controlla le temperature di esercizio della CPU, assicurati di avere almeno una decina di GB liberi sul Raptor e verifica che, a un abbassamento della risoluzione del gioco, corrisponda effettivamente un aumento del framerate, così da identificare il collo di bottiglia del sistema.

FLASH A CALDO

Aiutami Quedex!
Ho avuto la malaugurata idea, visitando il sito ufficiale di MSI, di scaricare l'ultimo BIOS della mia KBN Neo3, una nForce 4 con socket 754 su cui ho installato un Athlon 64 3200+. Purtroppo, non avendo modo di eseguire AWDFlash da DOS (ho solo Windows XP), ho pensato di utilizzare l'applicazione WinBIOS per effettuare l'aggiornamento. Il programma mi ha chiesto quale file volevo impiegare per la scrittura e ha proceduto a svolgere il suo compito. Dopo il riavvio, però, il sistema non ha dato più segno di vita, le ventole vanno, ma sullo schermo non appare nulla e non sento alcun beep. Mi hanno detto che ho "bruciato" il BIOS e che dovrei ordinarne uno nuovo. Sai dirmi se MSI, o qualche centro di assistenza, potrebbe effettuare la riparazione? Devo buttare l'intera scheda madre?

Vince81

L'unico modo ancora sicuro di aggiornare il BIOS rimane, purtroppo, quello di utilizzare un programma eseguito da DOS in "modalità reale" (la modalità originale dei 286 che poteva indirizzare al massimo 1 MB di RAM). Programmare da Windows una EPROM utilizzando un programma non previsto dal produttore della scheda madre, infatti, porta a un BIOS inutilizzabile, come il tuo caso ben dimostra. Esiste però una tecnica, nota ai più esperti come "hot swapping", che con un po' di pazienza potrebbe aiutarti a uscire dalla posizione di stallo.
La KBN Neo3 monta una EPROM su zoccolo PLCC, un piccolo chip estraibile dalla sua sede grazie a un'apposita pinzetta in vendita nei negozi di elettronica. Armato di pinzetta, disco floppy MS-DOS (puoi crearlo formattando da Windows XP e spuntando la voce Crea disco di avvio), AWDFlash e dell'ultimo BIOS disponibile per la KBN, dovrai utilizzare un PC munito dello stesso zoccolo PLCC per riprogrammare il tuo chip. Avvia il PC funzionante in DOS, estrai la sua EPROM e sostituiscila con quella non funzionante, avvia AWDFlash utilizzando l'opzione **/F** e forza la scrittura del BIOS dai menu del programma. Una volta completata l'operazione, reinserisci le EPROM nelle rispettive sedi (facendo molta attenzione a non piegare i piedini di contatto, assicurandoti di orientare correttamente la tacca obliqua di allineamento) e riavvia entrambi i PC. I due sistemi dovrebbero riconoscere le CPU e procedere senza indugi a caricare il sistema operativo.

Le schede madri munite di chip PLCC possono essere recuperate anche in caso di errata programmazione del BIOS, contrariamente a quelle che utilizzano memorie EPROM saldate.

SOS Rapido Risposte brevi

D Vorrei installare la beta di Windows Vista sul mio sistema, ma non voglio eliminare Windows XP fino alla pubblicazione definitiva del nuovo sistema operativo. Posso far convivere i due SO sul mio hard disk?

Maffo

R [illegible] RC [illegible] installabile sia bootando da CD, [illegible] eguendo il setup direttamente [illegible] XP. Se int[illegible] di util[illegible] arc[illegible] secondo metodo, [illegible] n[illegible] iglio di preparare [illegible] partizione vuota [illegible] nta ad accogliere Vis[illegible] n m[illegible] do da [illegible] gliere [illegible] ta del setup [illegible] op[illegible] one C[illegible] t[illegible] (advanced) [illegible] he [illegible] on agisce in alcu[illegible] modo [illegible] ulle c[illegible] rt[illegible] lle di XP. [illegible] l termine dell'installazione V[illegible] sta so[illegible] tituira il [illegible] oot [illegible] oader classico di XP, dandoti [illegible] odo di de[illegible] dere [illegible] uale versione di Windows avviare.

D La X1600 Pro AGP non sembra gradire il mio Acer Aspire 120. La scheda ha funzionato correttamente per circa due mesi, per poi disattivarsi del tutto, tanto che ora il sistema operativo viene caricato appieno, ma il monitor rimane in stand-by. È la seconda X1600 che provo; mi consigli di sostituire la scheda madre con un modello più recente, ma sempre compatibile con il mio Athlon 2400+?

Luca

R [illegible] ostituire la tua vecchia KM4[illegible]-M (una [illegible] ECS [illegible] on chipset Kt333) con un modello compatibile con il tuo Athlon XP non solo sarebbe un pessimo investimento economico, ma probabilmente non risolverebbe il problem[illegible] La X1600 Pro, infatti, trae l'alimentazione di cui ha bisogno da un apposito connettore floppy e non dallo slot AGP. Il problema, quindi, potrebbe essere causato da un alimentatore sotto-dimensionato. Verifica sull'etichetta della tua PSU che la linea da 12V abbia una corrente di almeno 20 Ampere. In caso contrario, procedi alla sostituzione dell'unita con un modello da almeno 450 Watt.

D Ho assemblato il mio PC utilizzando una Abit AB9 Pro, un Core 2 E6600, 2 GB di RAM Kingston e una X1900 XTX, ma ho un problema con entrambi i masterizzatori, un Plextor PX-760A e un vecchio Pioneer 107D, che non vogliono sapeme di scrivere i dischi dati.

Badboy85

R Ho ricevuto altre lett[illegible] alla tua, c[illegible] sembrano avere come unico denominatore comune la presenza del chipset Intel e l'impiego [illegible] driver Inf della serie 8.1 [illegible] 001. La soluzione immediata consiste nell'entrare nel BIOS della AB9 e nell'impostare sulla modalità **IDE** la voce **SATA Mode**, elencata nel menu **Integrated Peripherals/OnChip IDE Device**. Purtroppo, così facendo renderai inutilizzabile la funzione NCQ del tuo hard disk e disattiverai la possibilita di collegare unità SATA a computer acceso. Ovviamente, sarai libero di reimpostare la più performante modalità AHCI una volta che Intel avrà risolto il problema, nelle future versioni dei suoi driver e dell'Application Accelerator.

■ Il setup di Windows Vista può affiancare Windows XP senza modificarne alcun file, e permettendo un dual boot.

■ Tramite la funzione Overdrive dei Catalyst, è possibile sfruttare al massimo i Radeon più recenti, senza impiegare utility di overclock esterne ai driver.

D Vorrei provare a spingere la mia X1900 XTX oltre le specifiche di fabbrica, facendole raggiungere le frequenze della Sapphire Toxic.

Nexeb

R Le X1900 Toxic di Sapphire sono in grado di raggiungere stabilmente i 675 MHz di frequenza grazie a un sistema di raffreddamento a liquido, decisamente più adatto all'oveclock delle classiche soluzioni ad aria. Puoi comunque provare a elevare leggermente la frequenza della tua scheda grazie al programma ATITool (**www.techpowerup.com/atitool**), che ti permette anche di verificare l'insorgere di difetti visivi alle varie frequenze. In alternativa, considerando le già eccellenti prestazioni della X1900 XTX, ti consiglierei di sfruttare la funzionalita Overdrive dei Catalyst, che verifica autonomamente la velocita massima sopportabile dalla VPU e dalla RAM del tuo esemplare. Ricorda, dopo aver completato il test di stabilità dei driver, di mettere il segno di spunta alla voce che carica le impostazioni Overdrive all'avvio del PC.

■ Le X1600 Pro donano nuovo respiro ai sistemi AGP, ma necessitano di alimentatori adeguati, che offrano la giusta corrente sulla linea da 12V.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE

GMC assegna l ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa"

GIOCO CONSIGLIATO

I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

UN VERO AFFARE!

I videogiochi hanno un costo elevato tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA

Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei giochi più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo assemblato un piccolo mostro basato su un veloce Athlon FX-53, 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX e una Radeon X800 XT. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver delle schede video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Garantire l bene e l'ordine salvando da loro stessi i collaboratori che presentano i testi in ritardo o privi di immagini.
Regalo Preferito: *Spada laser. Funzionante.*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fornire preziose consulenze, naturalmente rendendo tutto il più complicato possibile.
Regalo Preferito: *Un sito web senza limiti*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Scrivere le recensioni lasciando in background una partita alla guerra termonucleare globale. E vincere.
Regalo Preferito: *Un rifugio atomico*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Rischiare la vita per dimostrare che anche lui prende in giro i capi grandi e grossi. Poi l'ortopedico se la prende.
Regalo Preferito: *Un joypad Xbox*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Incidere a mano più versioni dei preziosi supporti ottici di GMC, preparando arditi schemi tattico/tecnici
Regalo Preferito: *Una sedia nuova. L'altra...*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Lanciare sfide ai grandi capi della tribù dei nativi d'America, senza ricevere da loro alcuna risposta
Regalo Preferito: *Un Calumet*

ELISA LEANZA
Specializzato in: Architettare nuovi machiavellici sistemi per consegnare le immagini a corredo dei suoi articoli
Regalo Preferito: *Il colosseo*

Martelli da guerra

L'innegabile fascino dei wargame "tridimensionali".

CI sono delle caratteristiche che, secondo la nostra opinione ed esperienza, accomunano quasi tutti i videogiocatori. Abbiamo tutti una smodata passione per la fantascienza, i fumetti, il fantasy e le armi medievali (beh, questa non è proprio una passione di tutti i giocatori!).

Inoltre, molti apprezzano i giochi di ruolo e i wargame tridimensionali, quelli con le miniature di piombo pitturate con pazienza e dedizione. Per questo motivo, siamo sicuri che il nuovo titolo di Koch Media, *Mark of Chaos*, ispirato a uno dei giochi di questo tipo più famosi e diffusi, "Warhammer", attirerà l'attenzione di parecchi tra i nostri lettori. Non vi anticipiamo nulla della recensione, come al solito, ma chissà mai che, prima o poi, non ci si incontri attorno a un tavolo pieno di miniature e dadi!

Passando a titoli meno belligeranti, Alberto "Pape" Falchi prova i motori senza limiti di *Need for Speed: Corbon*, il nuovo gioco di guida di Electronic Arts che, nonostante sia abbastanza simile al predecessore, ha convinto uno dei migliori assi del volante di GMC. Sempre sul fronte sportivo, Raffaello "Mister" Rusconi ci dice la sua sul discusso *PES 6*, riuscendo a ritagliarsi abbastanza tempo per provare anche *Top Spin 2*, sebbene gli impegni relativi ai CD e DVD di GMC siano stati molto pressanti! *Jonathon Danter – Nel Songue di Giudo*, nuovo titolo di Artematica sul modello di *Mortin Mystère*, ma con un soggetto inedito, dimostra ancora una volta quanto le avventure grafiche abbiano da dire. Sul fronte degli strategici, invece, vi consigliamo di non saltare a priori le tre pagine dedicate a *Dominions 3 – The Awakening*. Al di là della grafica "paleolitica" ha molte sorprese in serbo per chi saprà concedergli una possibilità – cosa che dovrebbe fare chiunque ricordi (e magari giochi, come il sottoscritto) un capolavoro come *Moster of Mogic*!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Esporre PC al contagio di orrendi virus, perdere il cellulare e vivere come un naufrago, nel centro di Milano.
Regalo Preferito: *Lo maga di WOW*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: tutti i tornei di *PES 5* e *GTR*. Anche dalla spiaggia. altro che Fatal1ty e Chuck Norris!
Regalo Preferito: *Un assistente grafico*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Eseguire gli ordini alla lettera consegnando i testi *prima* del dovuto, perché lui "Risolve problemi"
Regalo Preferito: *l'Inter. Tutta la squadra*

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Concorrere per ottenere "prestigiosi" incarichi nell'ambito redazionale e andare lin troppo vicino alla vittoria
Regalo Preferito: *Il mitra di Ghost Recon*

GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Fare impazzire i colleghi meno spiritosi a pranzo, con frasi insistenti e sibilline, e patti a dir poco diabolici.
Regalo Preferito: *Caraibi*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, senza fare mai la figura del saputello
Regalo Preferito: *Il coltello di Sam Fisher*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Chiedere istruzioni alla redazione su come stendere i pezzi. E poi fare comunque di testa sua. Anzi, "vostra"
Regalo Preferito: *Una nuova mail*

La visuale interna è quella che garantisce il maggior coinvolgimento... e il frame rate più elevato!

Le gare di derapata sono piuttosto esaltanti, anche se, come le altre, un po' troppo facili da portare a termine in prima posizione.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

NEED FOR SPEED CARBON

Neon, spoiler e NOS tornano a galvanizzare gli appassionati dei motori rombanti!

IN ITALIANO

Need for Speed: Carbon viene distribuito nel nostro Paese interamente tradotto in italiano.

È ormai un appuntamento fisso quello dell'uscita annuale di un nuovo capitolo di *Need for Speed*, la saga automobilistica di Electronic Arts che da anni imperversa su computer e console.

Già da parecchio tempo, alle "dream car" attorno a cui ruotava il titolo si sono aggiunte le elaborazioni di motore e carrozzeria che hanno decretato il successo della serie cinematografica "Fast and Furious", e gli ultimi capitoli di *NfS* hanno buttato nel calderone anche competizioni alternative, come quelle di drifting (le derapate controllate) e accelerazione.

NfS: Most Wanted, uscito nel 2005, basava buona parte del suo schema di gioco sulle fughe dalle auto della polizia e faceva correre i piloti virtuali durante le ore pomeridiane della giornata, verso il tramonto, cambiando radicalmente anche le tonalità di colore cui erano abituati gli appassionati.

Il nuovo episodio, *Carbon*, torna alle notti rischiarate solo da fari e lampioni, sicuramente più adatte alle poco edificanti corse illegali che il giocatore si trova ad affrontare. Quanto visto in passato è stato quasi completamente reintegrato nell'ultima versione, che include tutte le modalità già note – gli inseguimenti con la polizia e le gare di velocità – ma non mancano alcune aggiunte, quelle che dovrebbero giustificare l'acquisto di un ulteriore capitolo. In particolare, i programmatori hanno deciso di prendere in prestito idee da titoli come *GTA: San Andreas* e *Scarface*, "ispirandosi" al concetto di controllo del territorio. La città sarà divisa in quartieri e una volta battuti i campioni della zona a suon di acceleratore e NOS, se ne prenderà possesso.

Capiterà, di tanto in tanto, che i territori sotto il vostro controllo siano attaccati da gang rivali; in quei casi, sarà necessario abbandonare momentaneamente le mire espansionistiche per tornare su competizioni già affrontate, così da dimostrare ancora una volta al "nemico" che siete voi i migliori. Volendo, potrete decidere di

> "Torna alle notti rischiarate solo da fari e lampioni"

continuare sulla vostra strada, ma questo vorrà dire perdere – momentaneamente – il territorio faticosamente conquistato.

Gli alleati saranno preziosi nelle partite a *Carbon*: le gare non saranno più "voi contro tutti", ma sarete assistiti da un compagno a vostra scelta fra i membri della "crew" che avrete deciso di assumere. Non sarà necessario, dunque, tagliare il traguardo per primi al fine di passare un livello. L'importante è che lo faccia uno della vostra compagnia. Guadagnerete meno denaro, ma l'onore del gruppo resterà alto e il territorio rimarrà sotto il vostro dominio. Gli unici momenti in cui dovrete mostrare di che pasta siate fatti saranno le gare con i boss di quartiere, durante le quali bisognerà assolutamente battere "lo spaccone" di turno.

Queste sono le novità introdotte in *NfS: Carbon*, che per il resto ricalca le orme della serie. La struttura rimane molto libera, quindi potrete dilettarvi scorrazzando a destra e a manca sino a raggiungere le zone calde, dove disputerete le gare. In alternativa, basterà un clic sulla mappa per arrivarci direttamente, saltando il viaggio sino alla meta prescelta, indicata con una stellina sulla cartina stradale. Sotto il profilo della varietà, la serie è rimasta fedele a se stessa, offrendo numerosi

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC, troverete il demo di *NfS: Carbon*, con tre vetture da provare su due tracciati. In questo modo, vedrete anche se il vostro PC sarà all'altezza del gioco completo.

SCULTORI SI NASCE

Alle possibilità di modding dell'automobile presenti nei precedenti *Need for Speed*, *Carbon* ne aggiunge una inedita, tra l'altro piuttosto interessante. Si chiama Autosculpt e consente, tramite semplici clic del mouse, di modificare l'aspetto di numerose parti della vettura. Volete delle minigonne laterali più pronunciate? Muovete un indicatore e forgiatele come meglio credete. Idem per cofano, tettuccio e prese d'aria. Semplice, ma efficace. Chissà cosa ci troveremo davanti durante le sfide online, dove ogni giocatore porterà il proprio veicolo.

Se riuscite a ingranare la prima al giusto regime di rotazione, partirete con un netto vantaggio sugli altri.

COMPARI DI CARATTERE

Non tutti gli amici sono uguali e un pizzico di strategia nella loro scelta aiuterà i piloti di *Carbon* meno esperti. Alcuni compari si dedicheranno a bloccare gli avversari, rendendovi più semplice il compito di occupare le prime posizioni. Altri, invece, si occuperanno di correrví davanti, lasciandosi dietro delle scie che indicheranno la via da loro seguita: utili per sfruttare le scorciatoie meno note.

TRA GIOCO E REALTÀ

Già dal precedente episodio di *Need for Speed*, Electronic Arts aveva tentato di miscelare dei filmati di veri attori con la computer grafica, con risultati non sempre galvanizzanti. La stessa tecnica è stata utilizzata in *Carbon*, ma questa volta le sequenze d'intermezzo sono molto più godibili, con animazioni decisamente più credibili e con delle texture meno "plasticose" e più adatte all'atmosfera. Il mix fra realtà e finzione è ben riuscito.

Le scie sono quelle del vostro compagno apripista, che vi insegnerà tutte le scorciatoie del tracciato.

tipi di competizioni, dalle semplici corse a chi arriva primo, alle gare di drifting, dove vince chi riesce a guadagnare più punti inanellando spettacolari derapate.

A queste si aggiungono le sezioni a checkpoint, in cui bisognerà lottare per raggiungere i vari punti di controllo nel tempo previsto, e le gare di "sberleffo all'autovelox", dove alla fine di un tracciato si aggiudicherà il podio chi sarà passato più velocemente davanti alle numerose "macchinette malefiche" sparse lungo il circuito.

Da quanto scritto finora, risulta che *Carbon* è il "solito" *Need for Speed* con alcune piccole rifiniture. In questo non c'è nulla di male, se si considera che la serie ha sempre riscosso un grande successo di pubblico e, di conseguenza, gli sviluppatori difficilmente ne stravolgeranno la formula. Nonostante noi di GMC abbiamo giocato tutti i *NfS* sino allo spasimo, infatti, ci siamo divertiti a lungo con questo nuovo capitolo. Del resto, il suo particolare stile di guida molto arcade ha un fascino incredibile: quale altro titolo permette di sfrecciare a 200 Km all'ora in mezzo al traffico cittadino, affrontando le curve con violente scosse al freno a mano, invece che pennellandole come obbligherebbe un simulatore? Per non parlare dell'esaltazione che nasce dal gestire complicatissime (nella realtà) derapate, controllate semplicemente usando tre tasti.

L'unico aspetto di *Carbon* che ci ha lasciato perplessi è il suo look grafico che, pur piacevole, è caratterizzato da bolidi che sembrano interamente cromati, tanto riflettono le luci. Si tratta, in ogni caso, di uno stile perfettamente in tema con il pubblico di riferimento, che certamente andrà in solluchero per gli altrettanto assurdi effetti di film come il già citato "Fast and Furious". Questa esagerazione piacerà o meno,

COME NEI FILM

Se, da una parte, *Corbon* ha reso meno importanti le fughe dalla polizia, dall'altra garantisce un ruolo da prima donna alle gare di drifting. In precedenza, queste ultime erano limitate a piccoli circuiti non particolarmente esaltanti, ma ora ci si muove su vie ben differenti. Dovrete mettere l'auto di traverso su anguste e tortuose strade di montagna. Le protezioni saranno rappresentate solo da fragili guard rail, quindi attenzione a dosare il gas, se non volete finire di sotto.

La nostra Alfa era più lenta dei bolidi contro cui gareggiava, ma non abbiamo avuto problemi a piazzarci primi.

Carbon è graficamente molto curato, ma a noi non fa impazzire l'aspetto troppo luccicante delle automobili.

COLLEZIONISTI DI AUTOMOBILI

Chi deciderà di acquistare l'edizione da collezione del gioco, potrà trovarsi a guidare quattro vetture non disponibili nella versione standard di *NfS: Carbon*, affronterà una decina fra nuove gare e sfide, e disporrà di alcune elaborazioni particolari che, soprattutto nelle gare online, dovrebbero aiutare i piloti a mantenere la leadership. Sarà presente, inoltre, un DVD bonus contenente il trailer del gioco, alcuni filmati ripresi dietro le quinte e ben sei tracce audio remixate. Il prezzo dell'edizione da collezione è lo stesso di quella standard.

ma non si può dire che la grafica di *Corbon* sia poco curata – anzi i modelli 3D delle auto sono molto verosimili e ci si affeziona presto alla vettura faticosamente "truccata" sia all'esterno, sia sotto il cofano.

Altra caratteristica che va segnalata è, purtroppo, un'eccessiva facilità. Se la longevità è assicurata dalle numerosissime gare da affrontare e dalle modalità online, è doveroso avvertire i nostri lettori che non suderanno sette camicie per superare gli avversari. Capiterà, talvolta, di ripetere qualche evento, ma nella maggior parte dei casi, un giocatore con un minimo di esperienza nei titoli motoristici non avrà problemi a imporsi sugli avversari computerizzati. Il tutto è ulteriormente semplificato dal fattore "gang": certi compagni di squadra sono effettivamente validi e, quelle poche volte che non riuscirete a tagliare per primi il traguardo, sarete battuti proprio dal vostro alleato, passando quindi la

> **"Non suderete sette camicie per superare gli avversari"**

prova, anche se con meno denaro nelle vostre tasche.
L'assenza di difficoltà influisce persino sulle rocambolesche fughe dalla polizia, che in ogni caso sono fra i momenti più elettrizzanti del gioco – soprattutto quando vi ritroverete tallonati da decine di vetture lanciate al vostro inseguimento a sirene spiegate. Purtroppo, anche in questo caso un po' di sangue freddo e d'astuzia vi permetteranno di conservare patente e automobile.

Per fortuna, in *Corbon* sono state inserite parecchie modalità online che si rivelano piuttosto divertenti, soprattutto se si considera che è consentito utilizzare il bolide faticosamente acquistato e modificato durante la carriera single player.

Si passa dalla normale gara a chi arriva primo a situazioni più complesse, come una sorta di "ce l'hai" fra auto della polizia e teppisti motorizzati. Nelle sfide in Rete, l'abilità del pilota conta eccome, come scoprirete facilmente collegandovi a qualche server. Server che, con tutta probabilità, spunteranno come funghi e dureranno a lungo. Se *NfS: Most Wonted* è stata una disciplina olimpica agli ultimi World Cyber Games, perché *Corbon* non dovrebbe diventare la sfida motoristica della prossima edizione?

Se avete apprezzato i precedenti episodi di *Need for Speed*, questo *Corbon* è praticamente un acquisto obbligato, sia per lo spirito del collezionista, sia perché la qualità rimane in ogni caso elevata. Se, invece, fate parte della schiera di chi ritiene che la serie di EA stia iniziando a mostrare

Acquisire i territori è l'obiettivo fondamentale del gioco. Occhio che, anche da "dominatori", verrete costantemente sfidati da chi cercherà di riprendere potere.

Basterà un clic per accedere al photo mode, che vi consentirà di osservare la vostra auto da varie angolazioni, così da apprezzare i dettagli del vostro lavoro di tuning.

la corda, non cambierete opinione. I piccoli miglioramenti apportati non faranno la differenza e la trama, come facilmente immaginabile, non si rivela intricata o ricca di colpi di scena, ma è la solita girandola di luoghi comuni sul genere delle corse automobilistiche illegali, dove giovani viziati e vestiti come moderni dandy risolvono i propri bisticci schiacciando il pedale del gas lungo le vie pubbliche.

Nel caso foste interessati all'acquisto di *NfS: Carbon*, vi consigliamo caldamente di provare il demo presente all'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese, più che altro per vedere se il vostro computer è all'altezza. Anche su configurazioni piuttosto veloci (CPU 3,2 GHz Extreme Edition con GeForce 7800 GT), infatti, abbiamo notato alcuni scatti e rallentamenti, almeno giocando al massimo del dettaglio. Per non parlare di quando si tenta di attivare l'AntiAliasing, un lusso che potranno permettersi solo i possessori delle GPU più veloci. Correndo con la visuale interna, il tutto riesce a muoversi alla velocità che ci si aspetterebbe da un gioco di guida arcade, ma se si vuole osservare il proprio bolide mentre scoda bisognerà dotarsi di un PC all'ultimo grido o, quantomeno, scendere a compromessi con la qualità dell'immagine.

Non pensate, però, che si tratti di una grafica "super-pompata". Anche se *Need for Speed: Carbon* è bello da vedere, la sua lentezza trova spiegazione solo in una conversione poco ottimizzata, che spreca buona parte della potenza di un computer da gioco. Se volete un consiglio, disattivate il Motion Blur: non che comprometta la fluidità delle immagini, ma a nostro avviso è proprio antiestetico.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

TrackMania Sunrise Extreme, Mag 06, 9
Niente contatti fra auto, ma velocità a manetta ed evoluzioni in aria degne di acrobati da circo.

GTR 2, Set 06, 9
Se agli eccessi dell'arcade preferite classe e precisione, allora dovete dedicarvi a simulazioni senza compromessi, come *GTR 2*.

Info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 54,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://nfs.ea.com**

- Sistema Minimo **CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB con supporto PS**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB, connessione Internet ADSL**
- Multiplayer **Internet, LAN**

■ **Ottima sezione audio**
■ **Divertentissime gare di drifting**
■ **Spassose modalità multiplayer**

■ **Motore grafico pesante**
■ **Pochi inseguimenti con la polizia**
■ **Troppo facile**

Carbon **è la sintesi di tutti i *NfS*: vario, vasto e ricco di modalità capaci di appassionare chiunque. Il buon lavoro di design viene in parte oscurato dal livello di sfida troppo basso. In ogni caso, è un gioco di guida che riesce a divertire, e a lungo.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	9	8	8	6	8

Un'unità di Skaven "puntata" da un cannone imperiale. La qualità grafica è più che discreta, ma perde un po' zoomando troppo.

Un tipico duello: il vostro eroe umano se la deve vedere con un Campione del Caos dall'aspetto poco rassicurante. Durante questi scontri, selezionerete solo il "potere" speciale da usare.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

WARHAMMER MARK OF CHAOS

I Martelli da Guerra tornano finalmente su PC!

IN ITALIANO

Mark of Chaos è in italiano, escluso il parlato. Il livello della traduzione è generalmente discreto.

NEL DVD

Nel DVD allegato all'omonima edizione di GMC troverete il gigantesco demo di *Mark of Chaos* (oltre 1 GB!), che vi consigliamo di provare anche se non toccherete un RTS neppure con un bastone.

IL mondo di "Warhammer" è praticamente unico. Da oltre vent'anni, Games Workshop e i suoi game designer hanno creato un universo fantasy ricchissimo di particolari e dettagli, che viene continuamente aggiornato e rinvigorito da libri, regolamenti e nuovi giochi. In una specie di Medioevo alternativo, una dozzina di razze convive molto poco pacificamente, combattendo senza tregua.

In questo spettacolare mondo sono ambientati un wargame con miniature, un GdR e persino una lega di football fantasy! Il background è comune a tutti questi giochi, ed è particolarmente vivo e rigoglioso, al punto da rivaleggiare, quanto a dettagli e personaggi, con saghe fantasy letterarie del calibro de "Il Signore degli Anelli".

Dopo l'enorme successo riscosso da *Warhammer 40.000: Down of War*, l'RTS di Relic ispirato al mondo fantascientifico di "Warhammer", era piuttosto prevedibile un tentativo simile nell'ambientazione fantasy dei giochi Games Workshop. La palla è passata a Black Hole, uno sviluppatore non altrettanto noto, ma che si era già fatto notare per *Armies of Exigo*.

La campagna single player, cuore pulsante di *Mark of Chaos*, vi metterà al comando di un'armata imperiale (l'esercito degli uomini nel mondo di "Warhammer"). Il vostro compito sarà quello di percorre ben quattro "capitoli" diversi, di difficoltà crescente (fin troppo!), combattendo contro i nemici tradizionali dell'umanità. Gli Orchi, i pelleverde dediti al sacco e alla distruzione; gli Skaven, topastri troppo cresciuti che escono dalle loro immonde tane sotterranee per conquistare le città, e ovviamente il Caos, ovvero l'orripilante alleanza tra demoni di tutti i tipi e uomini accecati dalla devozione per il sangue e la guerra. Se preferite voi stessi la razzia e le atrocità, troverete tutto questo nella seconda campagna di *Mark of Chaos*, dove impersonerete un campione del Caos nel suo tentativo di ascesa (con altri quattro capitoli dall'altra parte della barricata).

Ogni capitolo è ambientato su una mappa strategica, dove dovrete spostare il vostro esercito da una "missione" all'altra. Non si tratta, però, di una sezione alla "Risiko" come quella della serie *Total War*, in cui potete scegliere dove andare. Le missioni sono delle tappe lungo un'unica strada e, tolte pochissime eccezioni facoltative (in media, una o due per capitolo), dovrete affrontare le missioni seguendo la scaletta prevista dai programmatori.

Prima di ogni battaglia potrete accamparvi e rimettere in sesto l'esercito; se sarete in una città alleata, sarete persino liberi di "acquistare" nuove unità, rifornirle con armi e corazze migliori, e acquistare pozioni per i vostri eroi che le comanderanno.

Quando incontrerete il nemico, inizierà il combattimento vero e proprio: schiererete il vostro esercito unità per unità e darete il via al fatale scontro. *Mark of Chaos* non si discosta molto dagli RTS tradizionali, con la differenza, rispetto ad alcuni titoli tra i più famosi, che comanderete le unità nella loro interezza e non i singoli soldati o cavalieri. Inoltre, durante la pugna vera e propria, non potrete aggiungere uomini o unità all'esercito (se non in casi molto rari), quindi dovrete stare attenti a come giocherete, dato che il nemico vi supererà quasi sempre numericamente.

D'altra parte, le mappe sono state accuratamente preparate dai programmatori e non capiterà di combattere contro dozzine di unità nemiche contemporaneamente, a meno che non vi gettiate allo sbaraglio di proposito. La tattica migliore sarà quella di far avanzare il vostro esercito con una certa prudenza e, quando incontrerete un gruppo di nemici, di sbarazzarvene completamente prima di proseguire. Sebbene la battaglia combattuta con il gioco da tavolo di Games Workshop

DAL TAVOLO AL PC

Mark of Chaos può essere giocato anche se non avete la minima idea di cosa sia "Warhammer". Tuttavia, chi si diletta con gli strategici su PC spesso apprezza anche i wargame da tavolo. Vi consigliamo, quindi, di non scartare l'idea di provare una partita "tridimensionale", cioè giocata usando dei soldatini di piombo o plastica dipinti su un tavolo. In "Warhammer" due eserciti fantasy si affrontano combattendo uno scontro senza quartiere che dura circa una serata, contro un amico che ha la vostra stessa passione. Per saperne di più, puntate il vostro browser su **http://it.games-workshop.com/pc/default.htm**, dove troverete maggiori informazioni sui mondi di Games Workshop, compresi gli indirizzi dei negozi italiani (presenti in tutte le principali città del nostro Paese) in cui provare sul campo questi fantastici giochi!

ACCURATEZZA FANTASY

Oltre allo shock di giocare in tempo reale piuttosto che a turni, gli appassionati di "Warhammer" da tavolo non troveranno grossi difetti in *Mark of Chaos*. I due eserciti principali, Impero e Caos, sono rappresentati molto bene in termini di truppe selezionabili: non potrete utilizzare tutte le unità, ma il "cuore" dei due eserciti è tutto lì. L'Impero conta su spadaccini, unità con spada a due mani, picchieri, archibugieri e arcieri-scout, oltre che sulla cavalleria pesante (dell'ordine della Pantera), su cannoni (il devastante Tuono d'Inferno), pistoleri a cavallo e sui flagellanti. Per il Caos sono presenti Guerrieri, Predoni e demoni vari, con la "specializzazione" per Khorne e Nurgle. Gli altri eserciti sono gli Alti Elfi e gli Skaven; come alleati avrete gli Orchi e Goblin per il Caos e i Nani per l'Impero (questi sono presenti giusto come comparsa con due o tre unità). Inoltre, avrete qualche incontro ravvicinato con i Non Morti, che non saranno alleati di nessuno dei due schieramenti. Sebbene la meccanica della battaglia sia fondamentalmente diversa (essendo un RTS), è possibile lanciare le sfide tra eroi, esattamente come nel gioco da tavolo.

■ Le unità sono identificabili e utilizzabili tramite il comodo "stendardo", anche nelle fasi più concitate degli scontri.

MARTELLI DA COLLEZIONE

Oltre alla versione "standard" di *Mark of Chaos*, è in vendita anche quella "Collector's", che comprende parecchi extra (e costa 10 euro in più, per un totale di 59,99 euro). Nella scatola troverete:

- Uno dei quattro simboli in metallo del Caos
- Il racconto di Anthony Reynolds
- Porta insegne e 4 stendardi delle principali fazioni
- Il poster
- L'adesivo
- Il Manuale a colori
- Il CD con le musiche della colonna sonora di Jeremy Soule
- Un artbook di 24 pagine

■ Gli eroi e i maghi (ne potrete avere fino a quattro nel vostro esercito) diventeranno ben presto abbastanza potenti da massacrare intere unità del nemico.

■ Gli Alti Elfi sono gli alleati naturali dell'Impero: controllerete un loro esercito, in alcune parti della campagna degli umani.

■ Ogni "Capitolo" (4 per campagna) è ambientato su una mappa, su cui dovrete seguire un sentiero piuttosto rigido.

■ Sarete liberi di creare degli eserciti (persino di "colorarli") e poi di combattere via LAN o su Internet.

sia rigidamente divisa in turni, *Mark of Chaos* è uno strategico in tempo reale, e ciò ha portato a una corposa rilettura e adattamento del regolamento originale.

Sono presenti molte unità degli eserciti principali (circa due terzi di quelle contenute nel regolamento originale "da tavolo"), comprese quelle più particolari e caratteristiche. Tuttavia, le meccaniche del wargame sono completamente snaturate, dato che si passa da un sistema a turni (tipo gli scacchi) a uno in tempo reale (come *Warcraft 3* o *Command & Conquer*). Il che non è necessariamente un male, ma è giusto che gli appassionati del boardgame sappiano bene a cosa vanno incontro, prima di rimanere delusi (a tal proposito, aiuta provare il demo, presente nel DVD dell'omonima edizione di questo numero di GMC).

I combattimenti, pur se in tempo reale, sono comunque molto strategici: andare semplicemente dritti verso il nemico non vi permetterà di superare nemmeno la prima missione introduttiva. Esattamente come quando si gioca con l'Impero fatto di miniature di piombo sul tavolo, la tattica migliore è utilizzare le potenti truppe capaci di colpire dalla lunga distanza (come gli arcieri-scout o gli archibugieri) e poi caricare con spadaccini, picchieri e cavalleria pesante i nemici decimati dal tiro. Se, invece, impersonate il Caos, il metodo consigliabile è quello di massacrare a vista ogni unità nemica, dato che le truppe da corpo a corpo sono nettamente più forti di quelle da tiro.

Anche se, durante ogni scontro, troverete parecchi tesori che vi permetteranno di ricostruire un esercito temibile dopo la battaglia, è molto importante evitare che le vostre unità vengano spazzate via. Queste ultime, infatti, guadagneranno esperienza in combattimento e, oltre a essere più forti e dal morale più saldo, cresceranno di dimensioni man mano che aumenterà il loro livello. Ciò significa che un'unità

EROI E DEMONI

Come nel gioco da tavolo, gli eroi e i maghi risultano particolarmente importanti, dato che da soli sono in grado di compiere massacri tra i nemici e di fermare i condottieri o i mostri nemici. Una volta che avranno racimolato un po' di esperienza (sopravvivendo a una decina di battaglie), i vostri eroi (al massimo quattro) saranno in grado di compiere imprese epiche, devastando le linee nemiche o sfidando i campioni avversari. Potrete impiegare i loro poteri speciali (li "acquisirete" grazie ai punti esperienza), che se sfruttati al momento opportuno faranno la differenza. Anche se sarete liberi di ottenere decine di poteri, solo alcuni saranno disponibili in battaglia, pur se in modo un po' confuso.

■ Non perdete l'occasione di esplorare la mappa in ogni anfratto: se c'è una zona oscura o lontana dal sentiero principale, sicuramente nasconderà qualche tesoro!

■ I demoni del Caos fanno davvero paura – nel senso che potrebbero far scappare le unità nemiche solo con la loro presenza sul campo!

■ L'esercito dei Non Morti è presente solo come avversario.

base di picchieri è formata da 24 soldati, mentre una di livello tre (il massimo) da 48. E le dimensioni, è il caso di dirlo, contano quando si tratta di caricare gruppi di demoni o di uomini topo! In vostro aiuto accorrerà presto anche un cannone (che è impreciso come la controparte "da tavolo", ma non rischia mai di esplodere!) e un mago, che si affiancherà al vostro alter ego nella lotta contro il Caos.

Gli eroi sono particolarmente importanti: all'inizio sono fragili e dovrete tenerli ben protetti dietro la linea delle unità o, al limite, unirli a una truppa resistente e compatta, che li protegga e al tempo stesso riceva dei bonus per la loro presenza. Dopo una decina di combattimenti, però, gli stessi eroi diventeranno delle macchine da guerra, capaci da soli di massacrare intere unità nemiche o abbattere mostri e condottieri avversari – e stiamo parlando di giganti, topi corrotti dai poteri caotici alti tre metri, demoni che ricordano un budino con tentacoli e con un pessimo carattere, e via dicendo.

Questo anche perché gli eroi hanno un tetto di livelli più elevato rispetto alle unità (noi abbiamo raggiunto il trentacinquesimo), e ogni livello, oltre a renderli più potenti e devastanti, consente loro di guadagnare punti esperienza da spendere per abilità specifiche. Per gli eroi ciò significa ricevere poteri speciali in combattimento o di comando, per i maghi incantesimi sempre più devastanti, che vi permetteranno di lanciare palle di fuoco in grado di far saltare in aria le unità nemiche.

Dato il livello strategico delle battaglie, avremmo preferito un sistema che consentisse di mettere in pausa per analizzare la situazione, e magari impartire gli ordini a "bocce ferme", come in *Total War*. Purtroppo, così non è, e dovrete cavarvela nelle situazioni più frenetiche smanettando velocemente con mouse e tastiera: nella maggior parte dei casi ciò è perfettamente possibile, a livello "normale", senza essere dei veterani di *Warcraft 3* e di altri dieci RTS del passato, ma in un paio di missioni, dove bisognerà gestire unità in punti diversi della mappa, vi augurerete di avere due monitor e quattro mani.

Una cosa che, invece, non ci è piaciuta per nulla è la mancanza della libertà di salvare durante le battaglie – è consentito solo prima e dopo gli scontri. Spesso, le battaglie durano un quarto d'ora abbondante o persino mezz'ora, ed è scocciante arrivare alla fine e scoprire che un'unità particolarmente preziosa è stata devastata da un colpo fortunato del nemico, o da un reggimento di caotici che non avevamo notato. Poter salvare, almeno a metà percorso, avrebbe risparmiato di ripetere una dozzina di battaglie per questo motivo.

Un'altra fastidiosa pecca è che, quando completerete l'ultimo obiettivo richiesto dalla missione (normalmente si tratterà di massacrare tutti i nemici senza perdere

Purtroppo, non è possibile né salvare, né mettere in pausa per impartire ordini durante le battaglie.

Parteggiando per il Caos, dovrete dedicarvi alle razzie e al massacro, distruggendo interi paesi.

UNA SOSTA ALLA LOCANDA

Prima e dopo una battaglia, sarete liberi di accamparvi con il vostro esercito e rimettere in sesto le unità che avranno subito dei danni, o persino far resuscitare un eroe deceduto. Nei pressi di una città alleata, potrete anche andare nel Tempio, per benedire le truppe, nell'Armeria, per equipaggiarle di armature più resistenti o armi più devastanti, o dotarle di Campioni, Standardi o Musici, che come nel gioco da tavolo daranno dei bonus in combattimento o per i test di morale.
Nella Caserma acquisterete nuove unità, mentre dall'Alchimista potrete comprare o vendere oggetti magici. Purtroppo, alcuni aspetti del gioco sono un po' confusi: per esempio, non siamo riusciti a passare un oggetto da un eroe a un altro, se non gettandolo a terra durante un combattimento e facendolo raccogliere dal secondo eroe.

L'HARDWARE DEL CAOS

Mark of Chaos richiede un PC piuttosto potente: tra i requisiti minimi figurano una scheda video 256 MB, come la 6800 di NVIDIA o la X800 di ATI, e un processore a 2,4 GHz! Con una configurazione simile, ci abbiamo giocato senza grossi problemi, se non durante gli assalti ai castelli, dove il motore 3D doveva gestire anche edifici enormi e, ogni tanto, rallentava.

Molte unità sono ben dettagliate, anche se la grafica del gioco è sempre un po' confusa e oscura.

l'eroe principale), questa si concluderà immediatamente, senza lasciarvi il tempo di esplorare quel settore oscuro che, magari, nascondeva qualche tesoro. Ciò sarà particolarmente seccante quando starete per raccogliere un oggetto magico con il vostro mago e apparirà la schermata di "missione completata".

Piuttosto gustosa, invece, è l'idea di far compiere qualche missione ai soli eroi. In maniera perfettamente integrata nella storia, a volte lascerete indietro le vostre truppe e vi avventurerete con i "soli" eroi, di fatto trasformando il livello in una specie di *Diablo* con missioni. Si tratta di poche sortite, ma che spezzano un po' la routine e sono particolarmente piacevoli. In alcuni casi, si tratta addirittura di affrontare un duello mortale contro un eroe nemico, dunque di completare semplicemente un solo combattimento, ma più ostico del solito.

Mark of Chaos è una gradevole aggiunta allo sterminato panorama di RTS per PC, anche se non perfetta.

Conta su un'ambientazione splendida e su missioni divertenti, articolate e diverse tra loro; è possibile scorgere qualche sbavatura, ma nulla che vi faccia disinstallare il gioco anzitempo; i difetti sono fastidiosi, soprattutto per chi divora pane e RTS, ma non al punto da rovinare il divertimento.

Le due campagne vi terranno occupati per almeno una trentina di ore abbondanti e, quando avrete terminato tali sezioni, potrete sempre gettarvi nelle mischie online, in cui due o più eserciti si confrontano nella Grande Rete invece che sul tavolo da gioco.

Se siete dei fan dei giochi Games Workshop, e non vi preoccupa l'idea di combattere in tempo reale invece che a turni, non rimarrete delusi da *Warhammer: Mark of Chaos*. Se, invece, siete "solo" degli appassionati di RTS, troverete pane per i vostri denti e con un sapore un po' diverso dal solito.

Paolo Paglianti

IN ALTERNATIVA...

SpellForce 2: Shadow Wars,
Mag 06, 9
Un eccellente RTS fantasy, in cui una buona metà delle missioni sono giocate come in un GdR d'azione alla *Diablo*.

La Battaglia per la Terra di Mezzo II,
Mar 06, 8
Ispirato all'epica saga di Tolkien, un RTS piuttosto simile a *Mark of Chaos*, anche se per certi versi più tradizionale.

info ■ Casa **Namco** ■ Sviluppatore **Black Hole** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.markofchaos.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB con supporto PS 2, 3,8 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Una buona incarnazione RTS di "Warhammer"
- Due campagne "opposte": umana e Caos
- Diverso dai soliti RTS

- Qualche difetto fastidioso, quasi ridicolo
- Non si può salvare, né mettere in pausa durante i combattimenti, né passare oggetti tra eroi

GRAFICA	8	SONORO	7	GIOCABILITÀ	8	LONGEVITÀ	8	ADERENZA AL MONDO WH	8	ASTUZIE DA RTS	5

La gestione dei falli laterali è tornata all'antico splendore, dopo il caos generato da *PES 5*.

Certi calciatori sono stati ricreati perfettamente, altri in modo impreciso.

GENERE: SIMULAZIONE CALCISTICA

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Konami, doppio passo e se ne va: come Kakà?

IN ITALIANO

***PES 6* è stato completamente tradotto nella nostra lingua. Scatola, manuale, testo a video e telecronaca sono in italiano.**

DOPO le sentenze di calciopoli, la quarta Coppa del Mondo e l'uscita dello splendido *Football Manager 2007*, all'appello mancava solo la simulazione calcistica per eccellenza su PC: stiamo parlando di *Pro Evolution Soccer* di Konami.**

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Il sesto episodio della serie ideata da Shingo Takatsuka si è trovato ad affrontare un degno rivale. *FIFA 07*, dopo anni di stenti e privazioni, ha infatti abbandonato la filosofia del "calcio flipper" per seguire la strada del realismo simulativo tracciata dalla stessa Konami. Non vi è dubbio che *FIFA 07* sia un'alternativa credibile allo strapotere nipponico e i risultati ottenuti sono stati decisamente incoraggianti.
Dal canto suo, *Pro Evolution Soccer 6* si propone con una serie di innovazioni interessanti, soprattutto per quanto riguarda gli attori principali del calcio.

L'aspetto che maggiormente colpisce gli appassionati della serie è la giocabilità, che è stata stravolta in alcuni settori e rifinita in altri. Per esempio, sono state aggiunte nuove mosse quali un dribbling lento che offre nuove soluzioni fantasiose ai Cassano e Messi della situazione. Sono stati introdotti una finta veloce, un colpo di tacco più efficace e acrobazie inedite per il gioco aereo. È stato tolto, invece, lo scatto medio, anche se alcuni "giocolieri" (Ronaldinho) lo hanno mantenuto, mentre è stata limitata l'accelerazione dei calciatori con la palla al piede.

"Viene sanzionato un numero inferiori di falli"

Avere giocatori della classe cristallina di Kakà, Eto'o, Messi o Gerrard è fondamentale per mettere a soqquadro la retroguardia avversaria, mentre schierare dei difensori di livello mondiale quali i nostri Fabio Cannavaro, Nesta e Maldini è consigliabile quando si devono affrontare fenomeni dai fisici stratosferici alla Drogba, Crespo e Toni. In *PES 6* gli scontri rudi alla Zidane-Materazzi sono all'ordine del giorno e la "fisicità" ha un'incidenza maggiore sulla giocabilità

25 Samuel

Alcune animazioni sono fantastiche, altre decisamente meno.

CIVOLI/SANDREANI

La telecronaca di *PES 6* vede il ritorno della collaudata coppia Civoli-Sandreani: il risultato non è nulla di eclatante e non è molto diverso dal commento tecnico già sentito in *PES 5*. Per fortuna, gli effetti audio allo stadio vantano alcuni nuovi cori, che riscalderanno i cuori dei tifosi.

PROBLEMI DI LICENZA!

Ogni edizione della serie calcistica di Konami si è distinta per innumerevoli problemi di licenze ufficiali. Quest'anno, a fame le spese è stata la prestigiosa Bundelisga tedesca, presente in *PES 6* con il solo Bayer Monaco. A compensare parzialmente questa grave mancanza è stata acquisita la licenza della Ligue 1 francese. La Serie A, la spettacolare Liga spagnola e la Eredivisie olandese sono in formazione completa. La celebrata Premier League è presente in forma non "ufficiale": a tal proposito, fa scalpore la perdita della licenza del Chelsea (è diventato un mesto London FC), mentre solo il Manchester United e l'Arsenal vantano il logo della Premier League. Le rose dei club sono state aggiornate al mercato estivo, mentre la penalizzata Juventus è stata insenta nei famigerati campionati delle altre nazioni. Il numero delle squadre di club ha superato quota 120, mentre quello delle Nazionali ha raggiunto il totale di 64. Sempre per quanto riguarda le Nazionali, l'aggiornamento risale al Mondiale di Germania 2006. A tal proposito, Zidane è ancora nella Francia, mentre nella Germania mancano i nomi veri dei vari Schweinsteiger e compagnia

I cross e le punizioni sono stati ulteriormente migliorati.

NEL CD 3 E NEL DVD

Nel DVD e nel CD 3, allegati alle rispettive edizioni di questo numero di GMC, troverete il demo di *PES 6*. Nel caso specifico, è possibile disputare una partita con una delle squadre nazionali presenti: Italia, Spagna, Repubblica Ceca e Svezia.

NEXT LEVEL

Nella sezione Next Level di questo numero di GMC (sezione Extended Play) leggerete le recensione multiplayer dedicate alla simulazione calcistica di Konami. È stata scritta del nostro Paolo "Everlend" Dessì.

Come sempre, sono sei i livelli di difficoltà disponibili: l'ultimo è da sbloccare.

ARIA DI RINNOVAMENTO?

Se la storica Master League (Campionato Master nella versione italiana) inizia a sentire il peso degli anni e la concorrenza spietata di *FIFA 07*, per quanto riguarda le modalità di gioco sono state apportate un paio di gradite novità: la partita con modalità casuale e la sfida internazionale. Quest'ultima non è altro che la già conosciuta Coppa Internazionale con l'introduzione della cosiddetta fase di qualificazione. Si sceglie, da una delle tre regioni presenti, la squadra con cui cimentarsi in questa impresa. Durante i gironi di qualificazione è possibile selezionare i 18 giocatori da convocare prima di ogni partita. Una volta conquistata la qualificazione, si dovranno decidere i 23 fortunati che comporranno la rosa finale. La modalità casuale, invece, consente di giocare delle partite selezionando il proprio team da un continente specifico, oppure tra 2/3/4 squadre. Che ne dite di un "dream team" composto da una selezione di calciatori provenienti dal Barcellona, Milan, Arsenal e Chelsea?

rispetto al passato. Al contrario di quanto accadeva sistematicamente in *PES 5*, il gioco d'anticipo può rivelarsi un'arma a doppio taglio: spesso è consigliabile temporeggiare e aspettare i rinforzi, invece di tentare scivolate disperate o di farsi espellere per un fallo da ultimo uomo.

I programmatori di Konami hanno cercato di bilanciare al meglio il loro gioiello rispetto alla precedente versione: ora i Deco, Pirlo e Riquelme sono in grado di esprimere a centrocampo un palleggio più "ragionato", realizzando trame ficcanti o sfiancando il pressing avversario con tocchi raffinati da una parte all'altra del manto verde. A cambiare parecchio sono i movimenti dei centrocampisti e il loro posizionamento: lì nel mezzo, i giocatori coprono in modo efficace gli spazi e le squadre sono più corte che in passato. Come conseguenza, le battaglie sulla linea mediana sono più intense e combattute e non è facile trovare un pertugio per mandare in porta con una rapida verticalizzazione il proprio centravanti (per esempio, i passaggi rasoterra sono un'arma micidiale per i contropiedi).

Con una velocità di gioco diminuita, è stata limitata anche l'incidenza dei raddoppi sul portatore di palla: se non si recupera il pallone, è facile restare sguarniti e lasciare un comodo corridoio per un lancio in profondità. In *PES 5* era davvero troppo facile spezzettare l'azione utilizzando in modo sistematico i falli tattici, ma nel nuovo episodio il metro arbitrale è decisamente cambiato e viene sanzionato un numero inferiori di falli, limitando le interruzioni sul campo e aumentando la fluidità del gioco.

Anche la gestione dei vantaggi e delle punizioni sembra funzionare meglio. A tal proposito, segnaliamo l'introduzione delle punizioni battute velocemente (vi basterà premere contemporaneamente i due tasti che appaiono sullo schermo per rimettere in gioco la sfera).

Il comportamento della classe arbitrale, però, non ci ha soddisfatto completamente. In alcuni casi, le giacchette nere si dimostrano troppo tolleranti nei contrasti a centrocampo,

Strano il comportamento delle giacchette nere: alle volte perdonano dei fallacci, in altri casi estraggono in modo sistematico i cartellini.

CHE SHOP!

Disputare molte partite equivale a guadagnere un certo quantitativo di "Punti PES", che permetteranno di sbloccare calciatori storici, stadi, effetti del pallone, costumi particolari e tanti altri gadget, nonché di provare a raddoppiare la velocità di gioco.

I portieri (compresi Buffon e Cech) fanno parate strepitose e respinte sui piedi degli avversari!

Un rapinatore d'area come Inzaghi fa sempre comodo per bucare le difese "fisiche" di *PES 6*.

in altri ghigliottinano i Gattuso e Dacourt della situazione per dei tackle troppo energici. Un aspetto che è stato migliorato riguarda la gestione delle rimesse laterali, che funzionano in modo più convincente: è difficile mancare l'uomo cui passare il pallone.

I ragazzi di Konami hanno lavorato in modo specifico per perfezionare l'Intelligenza Artificiale dei portieri, con risultati altalenanti. I vari Buffon, Casillas e Dida, a volte, fanno delle parate assurde con la mano di richiamo, in altri casi lasciano entrare in rete dei tiri non irresistibili. Nonostante i miglioramenti nel gioco aereo, gli estremi difensori tendono a respingere la maggior parte delle conclusioni sui piedi degli attaccanti avversari, ed è frustante "beccare" un gol in questo modo. Centrare la porta con una bomba da fuori area è un'operazione possibile con cecchini quali Juninho, Totti o Gerrard, mentre con calciatori di media levatura è difficile segnare da lontano. Sono stati rinnovati anche i cross, che ora sembrano meno facili da pennellare sulle fronti dei propri attaccanti. In generale, è stata migliorata l'efficacia dei colpi di testa, mentre la "fisica" del pallone ha raggiunto un nuovo livello di realismo.

Konami ha rinfrescato anche la schermata iniziale di gioco.

Konami ha rivoluzionato la giocabilità della sua serie sfruttando questi tre fattori: gioco più fisico, arbitraggio all'inglese e velocità ridotta. È caldamente consigliabile imparare i moduli delle proprie squadre del cuore, cercando di capirne i punti di forza e le debolezze. Scendendo in campo con la nazionale italiana campione del mondo è facile apprezzare la solidità del pacchetto difensivo e del centrocampo, mentre un gioco "champagne" come quello dei galletti transalpini mal si adatta alle caratteristiche dei nostri Toni, Camoranesi, Gattuso e compagnia bella. Al fine di semplificare il lavoro agli appassionati, i game designer hanno optato per uno snellimento della cosiddetta fase pre-partita: è consentito delegare alla CPU la scelta dei movimenti del proprio undici in attacco e in difesa, o nelle impostazioni delle marcature e così via.

Da un punto di vista squisitamente tecnico, però, *PES 6* si distingue per la "solita" conversione rattoppata da PlayStation 2 (neanche da Xbox 360!), con i pregi e i difetti del caso. Quindi, requisiti di sistema alla portata di tutti, un comparto grafico decente e nulla di più. Certo, alcune animazioni e movenze sono di pregevole fattura, ma come conversione era lecito aspettarsi di meglio.

Raffaello Rusconi

BUG IN CAMPO!

Come ogni versione di *PES*, anche l'ultima nata presenta una serie di bug che speriamo vengano risolti da una tempestiva patch. Diversi utenti hanno riscontrato molteplici problemi nella configurazione della tastiera, in particolare nel gioco online dove la barra spaziatrice, usata solitamente per il tiro, serve per aprire la console della chat. Sono stati rilevati anche dei lievi rallentamenti con alcune schede video (in particolare, quelle con i chipset ATI), solitamente a inizio partita. Il problema più grave da risolvere rimane – a nostro avviso – quello della configurazione della leva destra (ad alcuni anche la sinistra) nei joypad analogici. Sembra che il programma che gestisce i settaggi non riesca a vedere più di due direzioni dello stesso asse e ciò accade con diversi modelli di pad. Grossi problemi anche per chi possiede gli adattatori per utilizzare un joypad PS2 sul proprio PC: la risposta ai comandi pare non essere ottimale

IN ALTERNATIVA...

***FIFA 07*, Ott 06, 8**
È l'alternativa più credibile alla serie di Konami, e può contare su una sezione manageriale migliore rispetto al blasonato concorrente.

***Football Manager 2007*, Dic 06, 8½**
La miglior simulazione gestionale calcistica disponibile per PC. È l'ideale per chi sogna di sedersi in panchina o di fare il general manager di una grande squadra.

Info ■ Casa **Konami** ■ Sviluppatore **Konami** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.konami-europe.com/gs**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 1,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Gioco più ragionato
- Giocabilità a livelli stellari
- I.A. brillante

- Licenze ufficiali carenti
- Campionato Master poco vario
- Grafica un po' datata

Una serie di imperfezioni da risolvere e una conversione decente (e nulla di più) impediscono al gioco di Konami di meritare il massimo dei voti. *PES 6* resta, comunque, la migliore simulazione di calcio disponibile per PC.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LICENZE	I.A.
7	6	9	9	7	8

8½

L'editor permette un'ottima personalizzazione del proprio alter ego.

Sono stati inseriti diversi spassosi mini-giochi: in questo caso, bisogna abbattere il muro dietro il vostro avversario.

GENERE: SIMULAZIONE SPORTIVA

TOP SPIN 2

Il "Roger Federer Express" si ferma anche su PC!

IN ITALIANO

Top Spin 2 viene venduto nel nostro Paese con scatola, manuale e testo a video tradotti in italiano.

I titoli ispirati a uno sport nobile quale il tennis riscuotono sempre un certo consenso tra i videogiocatori. Dai tempi di *Pong* di strada ne è stata fatta e il nuovo episodio della serie *Top Spin* incarna perfettamente lo spirito del tennis del nuovo millennio.

Affrontare giocatori quali Andy Roddick o Lleyton Lewis significa "abbattere" dei muri capaci di respingere dall'altra parte della rete qualsiasi cosa. Con l'eccezione dell'immenso Roger Federer (forse il più grande tennista della storia), i virtuosi della racchetta puntano sulla potenza e sulla velocità di esecuzione dei colpi. Ormai, le gesta dei Jimmy Connors, John McEnroe, Mats Wilander, Stefan Edberg, Pete Sampras, Boris Becker o André Agassi sono uno sbiadito ricordo tra gli appassionati.

Il team di sviluppo PAM dopo aver convertito degnamente il primo *Top Spin* per Xbox su PC, due anni fa, ci ha finalmente regalato anche il suo atteso sequel, che delizia da qualche mese gli utenti Xbox 360. La simulazione tennistica di PAM è la miglior espressione di questo sport per PC, grazie a una giocabilità raffinata e una longevità elevata.

Il menu di *Top Spin 2* contempla le classiche partite di "Esibizione", la possibilità di disputare tornei dello Slam, la maestosa modalità carriera, degli spassosi "giochi di gruppo" e la facoltà di configurare a piacimento ogni singolo aspetto. A tal proposito, è doverosa una precisazione: senza un joypad è praticamente impossibile gustare *Top Spin 2*. La combinazione tastiera/mouse per muovere i propri fuoriclasse non funziona a dovere e richiede una coordinazione occhio/mano sovrumana. Con un joypad la situazione cambia radicalmente e si riesce a godere appieno delle meraviglie preparate dai PAM.

Top Spin 2 non rinnega, neanche in questo episodio, la propria natura di simulazione "votata" al multiplayer. In compenso, la modalità single player è stata rimpolpata a dovere ed è fondamentale per creare in modo equilibrato il proprio tennista dei sogni. I programmatori hanno fatto tesoro

> "La modalità Carriera riveste un ruolo essenziale"

delle critiche ricevute per il primo capitolo e hanno saggiamente modificato la giocabilità di *Top Spin 2*: insomma, meno spettacolarizzazione più solidità. È stato introdotto un "colpo sicuro", mentre è diventato più facile sbagliare sia da fondo campo, sia sotto rete.

Viene proposto un sistema di controllo immediato, ma al tempo stesso profondo. Variabili quali l'altezza, la potenza e l'angolazione sono state prese in maggior considerazione, mentre è fondamentale coordinare i movimenti e trovare la

NEXT LEVEL

Come scriviamo nel testo principale di questa recensione, l'anima di *Top Spin 2* resta nella sua vocazione multiplayer. Prima o poi, infatti, si sente l'irresistibile richiamo delle sfide via Internet, organizzate in ranking internazionali tramite Gamespy. Sui prossimi numeri di GMC troverete, nella sezione Extended Play della rubrica Next Level, un'esauriente recensione online di *Top Spin 2*.

MOTORE A SCATTI

Top Spin 2 presenta un comparto grafico discreto, pur trattandosi di una conversione diretta da Xbox 360. Le animazioni dei tennisti mostrano alcuni tocchi di classe unici, ma anche un certo effetto "pattinamento" sul campo. I giocatori, comunque, sono simili alle loro controparti reali. Purtroppo, la conversione – qualitativamente parlando – lascia un po' a desiderare: non vengono supportate, per esempio, le risoluzioni "widescreen", mentre in modalità 1600x1200 (la massima risoluzione da noi provata), *Top Spin 2* andava a scatti anche su un PC estremamente dotato (Intel Quad Core 2,66 GHz, scheda 3D Radeon X1950 XTX). Dulcis in fundo, sono rimasti "intatti" anche i caricamenti lenti della versione Xbox 360. Un vero peccato!

TORNEI

La simulazione tennistica di PAM consente di affrontare quasi una ventina di tornei con ben 24 giocatori (tra uomini e donne) del circuito ufficiale dell'ATP. Nonostante la presenza delle splendide Maria Sharapova ed Elena Dementieva, manca all'appello l'antagonista per eccellenza di sua maestà Roger Federer: stiamo parlando di Rafael Nadal.

Per servire una buona prima palla le alternative di taglio non mancano!

IL TENNIS IN ...

Top Spin 2 consente di giocare anche in 4 su uno stesso PC e in LAN. Le sfide via Internet sono il pezzo forte del titolo e presto le troverete analizzate nel Next Level. Come abbiamo già scritto, è vivamente consigliato dotarsi di un joypad a testa, per riuscire a divertirsi a dovere.

Nelle sfide in doppio, si può contare su un buon supporto da parte della CPU.

giusta tempistica per realizzare dei passanti micidiali alla Agassi o delle volée de precisione millimetrica alla Edberg. Oltre ai colpi normali, in *Top Spin 2* bisognare prestare attenzione a quelli speciali. I famigerati "Risk Shot" sono tornati e si rivelano più difficili da eseguire, mentre sono stati aggiunti dei colpi speciali che non sono altro che una versione potenziata di quelli normali. In entrambi i casi si ricorre a una combinazione tra i due grilletti e i quattro tasti principali del joypad.

Padroneggiare al meglio il sistema di controllo richiederà una buona dose di pratica e, per fortuna, l'Intelligenza Artificiale dei vostri avversari è stata perfezionata. Sostenere uno scambio da fondo campo contro un Coria o un Grosjean richiederà pazienza e concentrazione; per affrontare la pressione costante sotto rete di un Henmann saranno necessari una buona dose di freddezza e un pallonetto efficace.

Anche in *Top Spin 2* la modalità Carriera riveste un ruolo essenziale: l'obiettivo sarà quello di ricreare il vostro alter ego dei sogni e portarlo al numero uno del ranking mondiale. Le abilità del vostro campione aumenteranno (come in un gioco di ruolo) grazie al sistema di allenamenti introdotto, sfruttando i mini giochi aggiunti e vincendo partite e tornei. Con i premi in denaro guadagnati sarà possibile pagare un allenatore personale, comprare racchette e accessori, nonché imparare nuovi colpi. Il tutto funziona in modo ottimale e la sfida offerta è sufficientemente varia da impegnare anche i giocatori esperti di *Top Spin*.

I ragazzi di PAM, più che stravolgere, hanno cercato di perfezionare il cuore pulsante della loro simulazione di tennis, regalando agli appassionati un titolo che non conosce rivali nel mercato PC. Game, set e match *Top Spin 2*!

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

Top Spin, Dic 04, 8
Si tratta di un colpo da "circoletto rosso" come direbbe il giornalista Rino Tommasi. La prima conversione da Xbox del titolo di PAM aveva deliziato tutti gli amanti del bel tennis.

Tennis Moster Series 2003, Nat 02, 8
Una simulazione tennistica di buona fattura, che permetteva di disputare tutti i tornei del Master Series.

Info ■ Casa **Aspyr** ■ Sviluppatore **PAM** ■ Distributore **Blue Label Ent.** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.pamdev.com

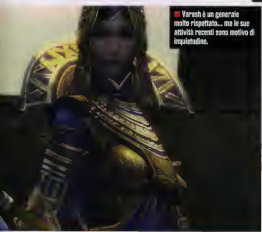
specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 4,5 GB HD, DVD-ROM, Win XP**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, connessione a Internet**
- Multiplayer **LAN, Internet, Stesso PC**

- Giocabilità rivisitata
- Modalità single player rimpolpata
- Buona varietà di colpi

- Conversione non ottimale
- Requisiti minimi elevati
- Manca Nadal!

Tralasciando la qualità complessiva della conversione (che mostra caricamenti lenti a scattosità diffusa), la serie *Top Spin* rimane la miglior espressione del tennis per PC. La caccia a sua maestà Federer è cominciata!

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
7	6	8	8	8	7

7½

Varesh è un generale molto rispettato... ma le sue attività recenti sono motivo di inquietudine.

Giocare con più titoli della serie installati consente la formazione di party con personaggi da tutti i continenti.

GENERE: MMORPG

GUILD WARS: NIGHTFALL

Su *Guild Wars* scende il Crepuscolo degli Eroi.

IN ITALIANO

Come i suoi predecessori *Prophecies* e *Factions*, il nuovo *Nightfall* è completamente tradotto in italiano: confezione, manuali, programma e doppiaggio dei dialoghi. Esistono anche server ufficiali italiani dove si incontrano i giocatori del nostro Paese, ma chi lo desidera potrà liberamente collegarsi a server dedicati ad altre nazioni. Inoltre, dal pannello delle opzioni è consentito modificare in ogni momento la lingua del gioco.

CON ***Nightfall*, la saga di *Guild Wars* (il popolare MMORPG che non necessita di abbonamento mensile) giunge al terzo capitolo.**

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Dopo i cupi paesaggi medievali di Tyria in *Prophecies* e l'affascinante incursione nelle terre asiatiche di Cantha con *Factions*, è ora il continente di Elona il teatro delle "guerre tra le gilde". Le nuove lande si ispirano ai miti dell'Africa, dell'Egitto e della Mesopotamia, offrendo città sepolte da giungle soffocanti, imperi monumentali che fioriscono sulle rive di ampi fiumi, vaste savane e rovine di pietra infestate da orrori indicibili sperdute nel mezzo di deserti incandescenti. Come nel caso di *Prophecies* e *Factions*, anche *Nightfall* è giocabile come espansione "stand alone", e non necessita quindi di avere uno dei titoli precedenti già installato.

Nightfall introduce diverse novità nell'universo di *Guild Wars*, ma le fondamenta della struttura di gioco non sono cambiate. Per questa ragione, dedicheremo una prima parte della nostra recensione alla descrizione del MMORPG per i "nuovi arrivati", quindi passeremo all'esame dei contenuti originali. Perdonateci in anticipo, però, se alcune delle caratteristiche di questa serie (ormai giunta al terzo capitolo) le daremo un po' per scontate.

Ogni partita inizia con la creazione del personaggio. Possiamo deciderne il sesso, l'aspetto fisico, il nome e la professione. *Nightfall* ne propone otto possibili: Guerriero, Esploratore, Mistico, Negromante, Ipnotizzatore, Elementalista, Derviscio e Paragon; le ultime due (che dettagliamo in appositi spazi in queste pagine) si aggiungono alle sei dell'originale *Prophecies*, mentre rispetto a *Foctions* mancano l'Assassino e il Ritualista. Durante le fasi iniziali, inoltre, saremo liberi di scegliere una professione secondaria da unire a quella principale. I personaggi possono essere di due tipi: quelli pensati per il "gioco di ruolo" partono dal primo livello e parteciperanno all'avventura principale di *Nightfall* (di cui parleremo più avanti), mentre quelli creati per il "player vs. player" (ovvero gli scontri nelle arene tra giocatori) nascono già di ventesimo livello (il tetto massimo).

> "Gli Eroi sono componenti del party caratterizzati quanto il protagonista"

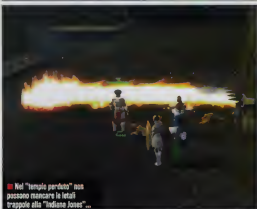
Ogni professione consente l'accesso a una lista di "abilità", ovvero tutte quelle azioni speciali che il personaggio è in grado di compiere: attacchi, magie, posture in combattimento, rituali particolari, posizionamento di trappole e così via. Progredendo nel gioco, si potranno sbloccare dozzine di abilità legate alla nostra professione primaria e secondaria, ma ogni volta che il personaggio abbandonerà una città per andare in avventura dovremo decidere quali saranno le otto che porteremo con noi in quella specifica impresa. Per esempio, se la descrizione della missione lascia intuire scontri contro creature non morte, una magia sacra che infligge danni doppi contro tali

IL DERVISCIO

Il Derviscio è un combattente con buoni talenti magici. La sua arma preferita è la gigantesca falce a due mani, che mulina in battaglia con un effetto letale, mentre gli incantesimi prediletti sono quelli legati all'Aria (soprattutto attacchi basati sul gelo), alla Terra e al Misticismo. Questa professione è molto flessibile e, in base alla combinazione di abilità con cui si decide di andare in missione, può degnamente soppenre alla mancanza di un Guerriero, di un Mistico o di un Elementalista. Non è, però, un personaggio facile da gestire. Soprattutto all'inizio, comprendere come combinare al meglio i suoi disparati talenti richiederà pazienza e un po' di sperimentazione. In compenso, i Dervisci possono rivelarsi, in mano a giocatori esperti, tra i compagni più utili e decisivi in ogni situazione.

IL PARAGON

Solo con il terzo titolo della serie, il mondo di *Guild Wars* ha finalmente proposto una professione comparabile a quella classica del Paladino. In passato, infatti, era necessario aggirare tale mancanza con la combinazione di professioni "Guerriero/Mistico". In *Nightfall*, il Paragon (chiamato anche "Angelo Guardiano di Elona") è un combattente pesantemente corazzato e armato con una lancia in grado di colpire a distanza. È specializzato nell'arte del comando e nel fornire sostegno e coraggio agli alleati. Non è sbagliato dire che il Paragon è un punto di riferimento per tutta la squadra. Se unita alla professione del Mistico e alle abilità religiose di quest'ultima, tale classe consente d'incarnare al meglio l'ideale di "guerriero sacro" nell'universo di *GW*.

I Dervisci non mancano mai di sottolineare la sacralità della loro missione in modi esagerati.

Nel "tempio perduto" non possono mancare le letali trappole alla "Indiana Jones"...

AVVENTURIERI IN VIAGGIO

Chi dovesse possedere due o più giochi della serie di *Guild Wars* ha la possibilità di combinarli in un unico e più vasto MMORPG. Gli utenti che hanno installato i titoli precedenti sono liberi di viaggiare tra i continenti presenti sul loro dischi fissi, a condizione che i personaggi abbiano completato una quest apposita. Gli avventurieri che raggiungono una nuova terra porteranno con loro le abilità e gli oggetti ottenuti durante le avventure in quella vecchia.
Ciò è valido anche se decidono di andare in avventura insieme a personaggi di giocatori che hanno installato solo alcuni dei tre titoli: il server riconoscerà la presenza di "elementi in più", e scaricherà sugli HD dei partecipanti le informazioni necessarie per gestire i contenuti addizionali portati dagli "stranieri".

mostri sarà più utile rispetto a un'altra apparentemente più potente, mentre abilità di combattimento che causano letali emorragie ai nemici saranno abbastanza superflue contro spettri e scheletri!

La trama di *Nightfall* inizia qualche anno dopo la conclusione delle vicende narrate in *Prophecies* e *Factions*, ma, sebbene vi siano riferimenti agli eventi passati, la storia del gioco è completamente indipendente; i personaggi partono dal primo livello e i neofiti di *GW* parteciperanno a una completa fase di tutorial.

Elona è diviso in tre province politicamente distinte. Istan è una vasta isola nel sudovest, che deve la sua fortuna alla marina e al commercio navale; è qui che attraccano i vascelli provenienti da Tyria e Cantha, e i suoi abitanti devono spesso vedersela con corsari, uragani e altri pericoli degli abissi. Il continente vero e proprio è diviso tra Kourna, un regno militare popolato da guerrieri fieri e possenti, e Vabbi, la regione dei mercanti.

Le relazioni tra le tre province non sono sempre delle migliori, ma a sorvegliare e proteggere gli abitanti di Elona c'è l'ordine delle Lance del Sole, di cui tutti i giocatori fanno parte fin dall'inizio. Sebbene i suoi rappresentanti siano indistintamente ammirati nell'intera Elona, il fatto che l'organizzazione rappresenti tutte e tre le province la rende anche il fulcro dei complicati giochi politici tra le stesse – talvolta per il meglio, talvolta no.

L'inizio dell'avventura ci vede a Istan, appena arruolati nelle Lance. Naturalmente, al "via!" ci attende già un problema, nei panni di un'invasione di corsari insolitamente agguerriti. Tale evento è il prologo a guai ben più seri: lotte intestine, manovre oscure di generali solo apparentemente fedeli allo spirito dell'ordine e, soprattutto, il ritorno di un antico male. Qualcosa chiamato "Il Crepuscolo" pare essere stato risvegliato da alcuni scavi compiuti in antiche rovine – un pericolo terribile, ma che alcuni individui stanno cercando di imbrigliare per aumentare il proprio potere personale...

Nightfall può essere benissimo inteso come una versione "online" dei GdR tradizionali, come *Knights of the Old Republic* o *Oblivion*, con una trama composta da missioni principali da completare in ordine, numerosi incarichi secondari, e misteri che vengono generalmente svelati da scene d'intermezzo. Lo spirito del gioco vede i partecipanti organizzare gruppi bene assortiti e affrontare le sfide insieme, ma chi lo desidera può assoldare dei "bot" e, se proprio vuole, completare la parte avventurosa anche in solitario. Inoltre, con *Nightfall* arriva in *GW* un nuovo tipo di personaggio non protagonista: l'Eroe.

Gli Eroi sono personaggi non giocanti con caratteristiche psicofisiche, abilità e set di armi esattamente come quelli del protagonista – e, proprio come con il nostro beniamino, prima di ogni avventura possiamo personalizzare tutti questi elementi in base alle sfide che ci attendono. Ogni Eroe ha una propria storia personale ben dettagliata e un ruolo preciso all'interno della trama.

I COSTI

Chi non ha mai giocato a *Guild Wars* e vuole provare subito l'esperienza "completa" dovrà acquistare separatamente *Prophecies*, *Factions* e *Nightfall*. Al momento in cui scriviamo, *Prophecies* è disponibile in versione "Special" a 39,90 euro, mentre *Factions* e *Nightfall* sono distribuiti a 49,99 euro – per una spesa complessiva di circa 140 euro. Ovviamente, è possibile acquistare solo uno o due dei giochi della serie, dal momento che ogni titolo fornisce un'esperienza completa.
È anche importante ricordare che *Guild Wars*, a differenza di altri MMORPG, non ha canone mensile.

Anche quest'anno, in *Guild Wars* si è tenuta una grande festa in occasione di Halloween.

Dal pannello di controllo degli Eroi possiamo gestire le abilità di tutto il gruppo.

AL SERVIZIO DEL SOLE

Tutti i personaggi controllati dai giocatori fanno parte dell'organizzazione delle Lance del Sole e, completando missioni particolari, possono guadagnare "punti-promozione" utili per aumentare il loro grado militare all'interno della stessa. Essere promossi consente di sbloccare missioni speciali, nonché di ottenere punti addizionali da spendere per le caratteristiche del personaggio. Inoltre, sparsi per il mondo incontreremo Perlustratori delle Lance del Sole. L'incarico di questi soldati è determinare quali siano i pericoli più gravi che infestano una particolare regione. In un caso potrebbero essere piante senzienti, in un altro gli insetti e così via. Contattando uno di loro, riceveremo l'incarico di assisterli nello sterminio di tali creature, ottenendo punti-esperienza e punti-promozione doppi per ogni mostro del tipo corretto che elimineremo. Tale incarico durerà finché non verremo uccisi o non raggiungeremo una città o un avamposto. Sarà anche possibile avere più incarichi contemporaneamente.

IN ALTERNATIVA...

Guild Wars: Prophecies, Lug 05, 8
Può sembrare strano consigliare un titolo precedente come alternativa a *Nightfall*, ma vi sono due buone ragioni: costa un po' meno e garantisce un'introduzione più graduale al sistema di gioco.

World of Warcraft, Mar 05, 8
Il MMORPG basato sull'universo creato da Blizzard è diventato un fenomeno culturale del mondo contemporaneo – al punto da avere addirittura ispirato una puntata di "South Park".

Inoltre, questi PNG non si limitano a venire in combattimento con noi, gestiti dalla I.A. (come nel caso dei "bot"), ma possono essere controllati in battaglia in modo più o meno dettagliato, grazie a un completo set di comandi. Si è liberi, così, di dare loro indicazioni tattiche generali, come "difendere il protagonista" o "attaccare a oltranza", o perfino definire con precisione dove devono muoversi e contro chi devono usare le loro abilità.

In sintesi, sia per il modo con cui vengono impiegati, sia per la loro importanza nella narrazione, gli Eroi di *Nightfall* possono essere perfettamente paragonati ai compagni che seguono il protagonista in GdR "offline" come *Neverwinter Nights 2*. Un'innovazione davvero benvenuta!

La qualità grafica di *Nightfall* è sensazionale, non tanto per il livello di dettaglio (il motore grafico, in fondo, è ormai vecchio di diciotto mesi) quanto per la fantasia e l'eleganza con cui le terre di Elona sono state tratteggiate.

Alle architetture monumentali di città e templi si contrappongono i quieti villaggi celati nella giungla, o costruiti in riva a mari cristallini. La fluidità è ottima e abbiamo fatto girare *Nightfall* al massimo livello di dettaglio a 1024x768 su un Pentium4 2 GHz con montata una GeForce 6800.

Il sonoro è immersivo, con un buon effetto posizionale 3D per chi è equipaggiato di un sistema multicanale.

Il fascino di *Guild Wars* deriva, una volta di più, dalla sua peculiare "filosofia": il meccanismo delle abilità è ispirato a quello di giochi di carte collezionabili come "Magic: the Gathering" e lo spirito è quello di consentire a tutti di radunare un manipolo di amici e giocare un'avventura rapida durante l'ora di pranzo, senza per questo impedire sessioni ininterrotte a chi non riesce a staccarsi dal mondo di Elona.

Vincenzo Beretta

info ■ Casa **NCsoft** ■ Sviluppatore **ArenaNet** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://it.guildwars.com**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, connessione a Internet 56k, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, connessione DSL, Win 2000/XP**
- Multiplayer **Internet**

- Eroi caratterizzabili dal giocatore
- Splendida resa grafica dell'ambientazione
- Possibilità di combinare più titoli

- Non molte variazioni rispetto a *Factions*
- Qualche missione un po' ripetitiva
- I personaggi "crescono" troppo velocemente

Guild Wars **continua a essere il principale rivale di** ***World of Warcraft*** **nel settore dei MMORPG fantasy; è elegante, tecnicamente solido e illuminato da un sistema di gioco innovativo.** ***Nightfall*** **introduce molti miglioramenti attesi da tempo e non tradisce le aspettative.**

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	MODALITÀ DI GIOCO
8	7	9	8	8	8

Le battaglie navali sono molto stilizzate.

I nostri coloni indicheranno quanto siano soddisfatti usando atteggiamenti estroversi.

GENERE: GESTIONALE STORICO

ANNO 1701

La serie manageriale di Sunflowers approda nei Carabi.

IN ITALIANO E NEL DVD

La versione che si trova nei negozi di *Anno 1701* è tradotta in italiano: scatola, manuale, documentazione e programma. Non è doppiata e, sebbene tutti i dialoghi siano accompagnati da sottotitoli, ogni tanto siamo incappati in battute non tradotte pronunciate dai vari personaggi (anche se sotto, di solito, vi è un sunto del contenuto). Inoltre, vi sono degli errori: nel tutorial, a un certo punto, ci viene richiesto di acquistare "30 tonnellate d'alcool", laddove la quantità corretta (indicata dalla voce in inglese) è "da 5 a 10". Se si cerca di acquistare un quantitativo sbagliato d'alcool, il tutorial non prosegue, con comprensibile disagio. Speriamo, dunque, in una patch che possa rimediare anche a queste mancanze. Intanto, abbiamo inserito il demo di *Anno 1701* sul DVD allegato all'edizione omonima di GMC.

LA linea di manageriali *Anno* ha saputo conquistarsi una solida nicchia di appassionati, sebbene in Italia la sua popolarità sia stata un po' offuscata dal successo dei giochi della serie *Patrician* (*Patrician 3* e *Port Royale 2* su tutti).

Forse, alla parziale disaffezione avevano contribuito alcuni problemi nella giocabilità di questi titoli, in particolare, le eccessive esigenze di microgestione che in passato avevano gravato sull'impegno di governare gli imperi più estesi, senza in cambio renderlo gratificante.

Sunflowers pare avere ascoltato queste critiche e il nuovo *Anno 1701* gode di una maggiore "automatizzazione" delle procedure di governo – un miglioramento a lungo atteso, il cui arrivo, però, è accompagnato da alcuni malaugurati problemi tecnici.

Anno 1701 mette il giocatore nei panni del governatore di una colonia europea in terre che, sebbene geograficamente immaginarie, si rifanno ai Carabi del XVIII secolo. Il nostro punto di riferimento è "la Regina", figura che rappresenta la (non precisata) nazione da cui proveniamo e con cui, durante il gioco, saremo spesso in contatto. È infatti la Regina a finanziare la nostra spedizione, a mugugnare quando le cose vanno male, e a fornirci ulteriori sussidi (come navi addizionali) quando riusciamo a compiacerla. A tale scopo, occorre creare e mandare avanti una colonia economicamente fiorente, rendendo al tempo stesso felici i nostri cittadini.

Le fondamenta di *Anno 1701* non si discostano molto da quelle di altri gestionali storici: l'accento è posto sulla costruzione e l'espansione della colonia (al contrario di *Patricion 3*, dove l'obiettivo era l'accumulo di una fortuna personale) e, in tal senso, il gioco di Sunflowers può essere più accostato a manageriali cittadini classici quali *Coesar IV*. Tutto inizia con un'isola appena scoperta, un piccolo carico di "materiali di partenza" (legno, mattoni e utensili) e una somma di monete d'oro. Spendendo queste materie prime, il giocatore è in grado di erigere magazzini (dove le svariate risorse raccolte dal territorio, nonché i prodotti dell'industria manifatturiera, vengono raccolti), il fondamentale Centro Cittadino, case per i coloni e tutte le strutture indispensabili per la produzione: campi di taglialegna, pascoli, piantagioni di canna da zucchero, distillerie, tessitorie e così via.

> "Le rotte commerciali possono essere automatizzate"

Esistono vari "livelli" di sviluppo della colonia e per accedere al successivo (sbloccando nuove opzioni e strutture) è necessario prima soddisfare una lista di esigenze – dalla nutrizione alla spiritualità. Alcune delle merci raccolte servono, dunque, per la vita quotidiana nella città, e vengono consumate sul posto, mentre altre possono essere commerciate con altri Governatori. Sulla mappa, infatti, si trovano uno o più "rivali" che, a loro volta, stanno cercando di colonizzare la catena di isole. Dal momento che su nessuna di esse si trovano tutte le risorse necessarie per prosperare, diventa inevitabile importare quelle che ci mancano, esportando, al tempo stesso, quelle che produciamo in più. L'alternativa è usare forze militari per prendere con la forza ciò che non abbiamo, e *Anno 1701* consente di applicare tale opzione, sia pure con un modello di gestione dei combattimenti molto semplificato.

I pochi tipi di unità disponibili e l'Intelligenza Artificiale "minimalista", infatti, trasformano l'arte della guerra in un esercizio teso a raccattare l'esercito più grande possibile e gettarlo in mischioni indiscriminati contro i nemici. Anche gli scontri navali avrebbero beneficiato di qualche opzione tattica in più, ma è giusto notare che non è il comando delle truppe

A SCUOLA DI GOVERNO

Imparare a giocare ad *Anno 1701* è facile e piacevole. Non solo ben quattro tutorial introducono in modo chiaro i concetti principali del gioco (anche se manca una parte dedicata alla diplomazia e una alle battaglie), ma all'inizio di ogni partita è semplice gestire le prime fasi di sviluppo della colonia – grazie anche al fatto che dalla nostra patria arrivano finanziamenti costanti. In questo modo, i neofiti potranno apprendere a gestire al meglio l'insediamento, con ampia possibilità di rimediare a eventuali errori. Il gioco inizia a farsi impegnativo solo quando le dimensioni della colonia si fanno imponenti, mentre è sempre consentito, una volta diventati più esperti, modificare il livello di difficoltà in modo che *Anno 1701* sia impegnativo fin dai primi passi nel Nuovo Mondo.

FLUSSI DI RISORSE

In *Anno 1701* c'è modo di automatizzare le rotte commerciali, sia verso gli insediamenti di altri Governatori, sia verso quelli che abbiamo costruito noi stessi su nuove isole dopo quella di partenza. È infatti possibile, una volta prodotte di nuovo le materie prime necessarie per muovere i primi passi, imbarcarle su una nave e farla veleggiare per la mappa finché non si imbatte in una terra fertile. Se parte delle risorse indispensabili al nostro piccolo impero caraibico ci giunge dalle rotte marittime, allora queste ultime sono vulnerabili all'assalto dei pirati e agli attacchi di Governatori rivali. Fortunatamente, il modello diplomatico ci consente di parlare con loro (che è sempre una buona cosa) giungendo ad accordi e perfino ad alleanze contro nemici comuni.

All'inizio di ogni partita possiamo decidere contro quali avversari virtuali giocare.

I cantieri navali costruiscono nuovi vascelli e riparano quelli danneggiati.

A rendere interessante la vita dei coloni arrivano eventi casuali, come vulcani che eruttano o la peste.

PER LA REGINA!

Oltre alle modalità "libera" e e quelle "sperimentale" (in cui iniziamo con tutti gli edifici già sbloccati), *Anno 1701* offre una serie di "scenari": partite di varia complessità e difficoltà, che gettano il Governatore in una situazione critica e gli chiedono di usare le abilità apprese durante il gioco per uscirne nel modo migliore. Essi spaziano delle sopravvivensa su un'isola dominata de un minaccioso vulcano al tentativo di rilanciare un vasto, me ormai decadente, impero commerciale. In tutti gli sceneri saremo "circondati" da altri personeggi che, di tanto in tanto, ci daranno utili consigli.

in battaglia l'obiettivo principale del gioco. *Anno 1701* è ricco di opzioni e consente di giocare sia in modalità "libera" su mappe casuali (di cui si possono definire tutti i parametri), sia in scenari caratterizzati da situazioni di partenza e obiettivi ben definiti. In sé è un buon gioco e avrebbe meritato di più del voto che trovate a fine pagina, se non fosse per due problemi di natura tecnica: uno legato alla grafica e l'altro alla traduzione (di quest'ultimo trattiamo in uno spazio a parte in queste pagine).

Il mondo di *Anno 1701*, per la prima volta nella serie, è in 3D, e mentre il dettaglio grafico è molto buono, purtroppo la fluidità è incredibilmente bassa. Che all'origine vi sia un problema di programmazione lo prova il fatto che, sia sul nostro sistema, sia in base a quanto riscontrato da altri giocatori nei forum ufficiali, abbassare anche al minimo la qualità complessiva non aumenta significativamente i fotogrammi per secondo, mentre risultati migliori si ottengono portando la risoluzione al minimo di 800x600.

Il problema della pesantezza grafica, purtroppo, non è solo estetico, dato che causa ritardi nell'esecuzione degli ordini attraverso i clic del mouse e, a tratti, la difficoltà di scorrere rapidamente la mappa verso un punto che ci interessa. In sostanza, pesa concretamente sulla giocabilità. Inoltre, su alcuni sistemi, le scritte e le aree dei box in sovrimpressione appaiono solcate da sottili linee verticali. Questo secondo problema non si verifica su tutti i PC, ma è ugualmente fastidioso per chi lo riscontra. Sunflowers, nel forum in lingua tedesca, ha comunque assicurato di essere già al lavoro su una patch.

In definitiva, ci fa piacere vedere i progressi compiuti dalla serie, anche se siamo un po' esitanti nel consigliare l'acquisto immediato di *Anno 1701*. Meglio tenere d'occhio i forum ufficiali, in attesa di aggiornamenti.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Caesar IV, Dic 06, 8
Il manageriale cittadino ambientato nell'antica Roma ci porta a governare insediamenti ai quattro angoli dell'impero, con una nuova grafica 3D e maggiore giocabilità rispetto ai predecessori.

Port Royale 2, Set 05, 8
Basato sullo stesso acclamato motore di *Patrician 3*, ci pone nel ruolo di un mercante nel periodo dei pirati e delle colonie, spostando l'azione dall'Europa settentrionale ai Caraibi.

Info ■ Casa **Sunflowers** ■ Sviluppatore **Related Designs** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.anno1701.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 3,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Curva di apprendimento graduale
- Longevo e rigiocabile
- Microgestione ridotta rispetto ai titoli precedenti

- Problemi tecnici e di traduzione nella versione 1.0
- Debole modalità multiplayer
- Modello militare superficiale

Gli sviluppatori hanno risolto i problemi di microgestione che avevano appesantito questa serie, elevando il gioco tra i migliori del suo genere. Peccato, dunque, per diversi problemi tecnici che rendono la grafica poco fluida, e per gli errori di traduzione.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
6	6	8	8	7	5

La visita ai musei vaticani è emblematica della cura riposta nel gioco.

Tutto inizia con il primo colloquio all'interno di Scotland Yard.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

JONATHAN DANTER NEL SANGUE DI GIUDA

Girate l'Europa indagando su antichi misteri!

IN ITALIANO

Sviluppato da un team italiano, *Jonathan Danter* è interamente nella nostra lingue, dai sottotitoli al parlato.
Il gioco è doppiato interamente e non in modo parziale, come invece accadeva con *Martin Mystère*.

VITA E MORTE

Nonostante Jonathan e Kat rischino la vita diverse volte nel corso del gioco, vederli morire è, di fatto, impossibile. Non perderete oggetti, né finirete in un vicolo cieco. Se vi bloccherete, date un'occhiata in giro!

SALVARE SENZA PROBLEMI

Una delle critiche maggiori mosse al precedente progetto di Artematica (*Martin Mystère*) era inerente al numero degli slot di salvataggio, stranamente limitato a meno di una decina.
Il difetto è stato corretto: in questa nuova avventure potrete salvare la partita senza barriere.

Templari e le antiche civiltà europee sono, da sempre, fonte inesauribile di ispirazione per le avventure su PC. Non si contano i personaggi che si sono dedicati a indagini nel Vecchio Continente, alla ricerca del Sacro Graal o di qualche altra reliquia similmente importante.

Artematica non si discosta dalla tradizione e, dopo la buona prova di due anni fa con il gioco dedicato al detective dell'impossibile Martin Mystère, decide di realizzare un'avventura basata su una trama e dei personaggi creati da zero.

Il vantaggio consiste nella libertà d'azione per sceneggiatori e game designer: nessun vincolo e regola da seguire per non "tradire" un eroe amato da migliaia di fan. Jonathan Danter, il protagonista di questa nuova avventura, sarà in grado di entusiasmare come il suo illustre predecessore?

Il ragazzo, giornalista negli Stati Uniti, è convocato d'urgenza a Londra in occasione della morte di suo zio. Peccato che lo stesso fosse trapassato, o così sembrava, dieci anni primai in poco tempo, Jonathan scopre che il parente aveva simulato la propria dipartita per seguire un'indagine molto particolare, inerente il passato della chiesa cattolica e alcune importanti reliquie, dietro cui pare si celassero misteri e grandi poteri. Danter incontra presto individui ostili e pericolosi, e, con la collaborazione di un gruppo di cui faceva parte lo zio scomparso, tenta di concludere la ricerca e di giungere alla verità, a rischio della sua stessa vita.

Jonathan Danter - Nel Sangue di Giuda è un'avventura molto ben disegnata e con una cura speciale per i dettagli. Sorprende piacevolmente fin dal filmato iniziale: dai tempi di *Martin Mystère* la tecnica dello sviluppatore italiano si è molto affinata. I fondali, sia quelli all'aperto, sia in interni, sono ricchi di particolari: soprammobili, quadri, ma anche cavi, tastiere, apparecchiature informatiche, fino ad arrivare ai libri (realmente esistenti) che si possono notare su alcune mensole. La sensazione di verosimiglianza degli ambienti è, dunque, elevata.

Il gioco segue un canovaccio pre-impostato ed è spesso diviso in piccoli capitoli da giocare in parallelo. Non deciderete solo il destino del protagonista, ma anche quello di Katrin (l'intelligente

> **"Il gioco è spesso diviso in capitoli da giocare in parallelo"**

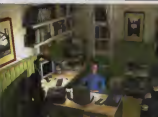
nipote di uno studioso amico dello zio scomparso di Jonathan), nonché di un altro elemento, che avrà un ruolo minore nel corso delle vicende.

Quando i personaggi si divideranno, sarete liberi di passare in qualsiasi momento da uno all'altro. A volte, i loro percorsi saranno indipendenti (quando completerete le azioni previste per uno di essi, questi non sarà più selezionabile fino al capitolo successivo); in altri casi dovranno aiutarsi a vicenda, comunicando tramite una specie di palmare.

Gli inventari, separati tra i protagonisti, saranno ben due. Un esperimento abbastanza riuscito: oltre al tradizionale inventario destinato agli oggetti utili ai fini

PROSPETTIVE DIVERSE

I fondali dell'avventura non sono sempre disegnati con la stessa angolazione, ma, sebbene fissi come da tradizione, sono realizzati spesso con prospettive inusuali. Una bella idea che, insieme alla qualità elevata dei fondali stessi, aggiunge [illegible] gioco nel suo insieme.

Anche gli interni sono ben disegnati, con moltissimi particolari e grande realismo.

CARTINE PERSONALIZZATE

I tre personaggi che muoverete per Londra si sposteranno in vari luoghi. I trasferimenti si selezionano su apposite mappe, che sono diverse per gli individui. Jonathan userà una cartina da turista, gli altri quella dell'abbonamento alla metropolitana. Anche questa è attenzione ai dettagli!

L'hacker del gruppo non poteva mancare. Vi fornirà i palmari per le comunicazioni.

UN DIARIO DAL FUTURO?

Dell'interfaccie di *Nel Sangue di Giuda* è possibile eccedere e una sorta di diario dei protagonisti, legeto el momento di gioco che stanno affrontando. Questa paginetta di testo vi aluterà e far mente locale sugli obiettivi da raggiungere e, spesso, conterrà accenni ed ezioni che encora non evrete compiuto. Di fatto, sono suggerimenti per li giocatore. Per fortune, non entrano mai nei particoleri e sono abbastanza comodi se si rimane bioccati e non si vuole ricorrere elle soluzione.

I fondali, anche quelli destinati a pochi secondi di gioco, sono molto dettagliati.

UN AIUTO SEMPRE DISPONIBILE

All'interno della confezione di *Jonathan Danter* sarà presente, in formato cartaceo, la soluzione completa dell'avventura. In caso di probiemi, potrete sbirciere e tentare di sbioccarvi, proseguendo poi da soli.

EDIZIONE SPECIALE

Jonathon Danter viene venduto enche in un'edizione da coliezione, caratterizzata de una copertina in cartone rigido. Il prezzo delie due versioni è lo stesso: 19,95 euro.

l'antico ordine Templare avesse lasciato in eredità risposta ad ogni interrogativo dell'uomo

Quando un personaggio racconta qualcosa, un particolare effetto grafico sottolinea la narrazione.

Questo personaggio sarà molto utile ai protagonisti, fino a un certo punto della storia...

della trama (che dovrete usare sia tra loro, sia interagendo con gli ambienti), ne esiste anche uno dedicato alle "idee", osservazioni e informazioni raccolte dai personaggi. Tali idee andranno sfruttate, similmente agli oggetti solidi, per proseguire nel corso dell'avventura. L'idea funziona, tanto da sperare che venga adottata da altri in futuro.

L'interazione con *Nel Sangue di Giuda* avviene tramite un'interfaccia alquanto semplice: un solo cursore e tre possibili azioni (usare, parlare o guardare), secondo ciò che si sta indicando. I dialoghi con i personaggi sono ben scritti e a scelta multipla, ma conviene comunque esaurire sempre tutte le frasi. Le descrizioni degli ambienti sono complete e, spesso, più di una frase è associata a ogni oggetto, e dipendente anche da quale personaggio si sta gestendo. Per fortuna, non troverete solo una frase sempre uguale ripetuta all'infinito, come purtroppo accade in altri titoli.

Gli enigmi da risolvere in *Jonathon Donter – Nel Songue di Giudo*, punto fondamentale di ogni avventura, sono ben pensati. Mai troppo difficili, si basano raramente su meccanismi o giochi di logica (che rischiano di risultare un po' fuori tema), prediligendo l'utilizzo degli oggetti e, in qualche caso, l'esame ripetuto di determinati elementi dello sfondo. Nel complesso sono quasi tutti apprezzabili. Si distingue una parte del gioco, realizzata quasi come una caccia al tesoro, che di fatto è più una sessione di ricerca che di impegno cerebrale e aggiunge varietà all'impresa.

Man mano che si gioca a *Nel Songue di Giuda*, ci si accorge che la trama si mantiene sopra la sufficienza – con un paio di momenti particolarmente ben riusciti – e garantisce interesse per le 10-15 ore circa necessarie a completarla, sebbene alcuni punti abbastanza importanti non siano approfonditi come si potrebbe desiderare. I personaggi sono a volte un po' troppo "fortunati" nelle loro ricerche e certe ambientazioni, come quella di Venezia, sono usate per scene relativamente brevi; uno spreco, vista la cura con cui sono state realizzate.

Tutti peccati veniali, comunque: *Jonathon Danter* è un'avventura ben costruita, divertente, valida e realizzata da un team italiano, il che non guasta.

Roberto Camisana

IN ALTERNATIVA...

Mortin Mystère Operazione Dorion Gray, Nat 04, 7
La precedente opera di Artematica, centrata su un'indagine del noto personaggio dei fumetti Bonelli. GMC l'ha allegata all'edizione Budget di gennaio 2006!

The Block Mirror, Nov 04, 8
Misteri e atmosfere gotiche, per un buon titolo e prezzo contenuto.

info ■ Casa **Artematica** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.ertematice.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 2,5 GB HD, DVD-ROM, Win 2000/XP**
- Sistema Consigliato **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Tecnicamente ben realizzato
- Bell'epilogo, con tanto di sorpresa finale
- Enigmi logici e mai impossibili

- Qualche particolare resta irrisolto
- Alcune location sono poco sfruttate
- Rari casi di eccessiva "fortuna" del protagonista

Jonathan Dantar – Nal Sangua di Giuda **è una buona prova d'autora da parta di Artamatica, sia a livalla tacnico, sia par quanta riguarda trama a struttura. Sabbana non parfetta, è comunqua una piacavola avvantura.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	7	7	7	6	7

Lo scudo di Capitan America, così come altre armi da lancio, può essere indirizzato dal giocatore nella fase di volo.

Le ambientazioni sono più varie e interessanti rispetto a quelle superate nel precedente *X-Men Legends II: L'Era di Apocalisse*.

GENERE: GIOCO DI RUOLO/AZIONE

MARVEL LA GRANDE ALLEANZA

Per i super buoni è giunto il momento di fare i conti con il (Dottor) Destino...

IN ITALIANO

Marvel: La Grande Alleanza **non gode del doppiaggio in italiano. Nella nostra lingua sono comunque disponibili i sottotitoli e i menu relativi alle opzioni, sia quelli che precedono la partita vera e propria, sia quelli relativi alla gestione degli eroi in azione.**

È bene chiarire subito una cosa molto importante: *Marvel: La Grande Alleanza* è il gioco per eccellenza dei supereroi, ma non richiede una conoscenza enciclopedica dei fumetti per essere apprezzato appieno.

Sul piano della giocabilità, *La Grande Alleanza* è un classico mix di azione e meccaniche GdR. Un cocktail bilanciato per di più, in cui le mazzate senza soluzione di continuità sono integrate alla perfezione con un meticoloso e articolato sistema di evoluzione dei personaggi. Quest'ultimo, a sua volta, è stato implementato in maniera non pedante e, grazie a un sistema di gestione automatica dei potenziamenti liberamente selezionabile dal giocatore, consente di sfruttare appieno i poteri e le abilità speciali dei supereroi senza scervellarsi nella distribuzione manuale dei canonici punti esperienza.

Entrando nel dettaglio delle meccaniche GdR, si nota che la crescita dei livelli dei personaggi avviene in tempo reale durante i combattimenti, ovvero senza richiedere l'apertura di un'apposita schermata di gestione e permettendo quindi di proseguire senza pause nella sequela di calci e pugni.

Le fasi di personalizzazione più avanzate, quelle che hanno a che fare con i poteri speciali dei singoli eroi, richiedono invece un intervento diretto del giocatore; intervento che, come accennato in precedenza, può anche essere affidato all'Intelligenza Artificiale. Delegare, tuttavia, equivale a perdere per strada una parte del divertimento insito in *La Grande Alleanza*. Molto meglio, quindi, spassarsela ad attribuire i punti alle abilità dei singoli e godere della prospettiva che quelli appena assegnati potranno essere spostati in un momento successivo, per modificare le caratteristiche del supereroe preso in considerazione. Tale facoltà serve a non spaventare i giocatori e li incoraggia a prendere le decisioni che li condurranno alla scoperta delle ampie opzioni di personalizzazione. Queste, oltre che con il livellamento automatico dei personaggi e

> **"La crescita dei livelli dei personaggi avviene in tempo reale durante i combattimenti"**

con l'attribuzione dei punti, si manifestano anche con i costumi (tre sbloccabili per ogni protagonista e tutti portatori di abilità differenti) e soprattutto con la questione relativa alla reputazione della squadra.

Qui entra il gioco l'elemento fondamentale di *Marvel: La Grande Alleanza*, ovvero il concetto di team. Il giocatore controlla un solo supereroe per volta, ma in ogni istante è libero di decidere di impersonare uno degli altri tre componenti della formazione con cui sta affrontando il livello. Tale squadra viene stabilita all'inizio dello scenario e può essere modificata presso gli appositi Punti di accesso S.H.I.E.L.D., che fungono anche da basi di salvataggio delle partite.

Nell'attuare le proprie scelte, bisogna tenere in considerazione la composizione del team e cercare di creare dei gruppi "realistici", ovvero decidere di far lavorare insieme i Fantastici Quattro o creare un gruppo di mutanti o, ancora, assemblare una combricola di eroi tutti di sesso femminile. Solo così facendo, si avranno a disposizione delle abilità aggiuntive. A questo punto, sorge spontanea un'obiezione: se il gioco suggerisce di utilizzare sempre gli stessi personaggi,

Certi supercattivi non possono essere sconfitti con gli attacchi convenzionali e vanno affrontati individuandone prima i punti deboli.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Grazie alla struttura impeccabile dell'interfaccia, è sempre possibile tenere sotto controllo lo stato di salute dei propri eroi, scatenarne contemporaneamente i poteri speciali e preoccuparsi di impartire gli ordini corretti ai compagni controllati dalla I.A.. Per riuscire in tutto ciò senza annodarsi le dita sulla tastiera, però, è consigliabile ricorrere a un gamepad dotato di due stick analogici e otto pulsanti (ottimo quello di Xbox 360).

1 - Le barre rossa e blu indicano l'energia vitale e quella speciale dell'eroe, entrambe si ricaricano raccogliendo le sfere generate dai nemici uccisi.
2 - I compagni controllati dalla I.A. possono essere chiamati in proprio soccorso, essere invitati a seguire il giocatore o semplicemente posti in atteggiamento aggressivo o difensivo.
3 - I poteri di ogni supereroe vanno attivati con una combo di due pulsanti e il loro elenco è modificabile anche senza accedere alla schermata di personalizzazione.

I dischi per il Simulatore S.H.I.E.L.D. raccolti nel corso del gioco danno accesso a livelli bonus tratti da specifici fumetti.

Tutti i supereroi sono in grado di saltare, ma alcuni (tra cui Iron Man) sanno addirittura svolazzare per i livelli.

Le sfere blu e rosse vanno raccolte per ricaricare l'energia vitale e quella relativa ai superpoteri.

chi ce lo fa fare di passare in rassegna anche gli altri, che nel frattempo sono rimasti inutilizzati, magari senza salire di livello? Semplice, proprio il fatto che, durante i combattimenti, non sono solo i paladini impiegati sul campo ad acquisire esperienza, ma anche i loro colleghi lasciati in attesa (seppure in misura minore). In questo modo, la formazione è modificabile in continuazione, senza rinunciare alla sua efficacia.

Archiviata con soddisfazione la questione relativa agli elementi GdR, resta da vedere come si comporta *La Grande Alleanza* sul piano dell'azione. Diciamo subito che qui la situazione è meno positiva, perché pur essendo numerose le mosse e le abilità speciali, il gioco soffre di una certa ripetitività nei combattimenti e di una struttura prettamente lineare dei livelli.

È pur vero che i supereroi sono in grado di eseguire attacchi complessi, come prese con sottrazione dell'arma ai nemici, attacchi in salto e lanci di oggetti dello scenario, ma la propensione alla pressione indiscriminata dei tasti d'attacco rimane in agguato e può essere ridotta solo selezionando il livello di difficoltà più alto, che tuttavia va sbloccato completando l'avventura in modalità Facile o Normale. Inoltre, per quanto concerne la struttura dei livelli e gli enigmi, sono troppo rare le situazioni in cui bisogna far funzionare il cervello per capire cosa sia giusto fare. Il gioco, infatti, fornisce sempre suggerimenti e non propone una sfida impegnativa.

Vogliamo toccare per ultimo il tasto relativo alla grafica, che come è facile aspettarsi, soffre della politica multiformato di *Marvel: La Grande Alleanza*.

I modelli tridimensionali dei supereroi sono dettagliati e caratterizzati a dovere, ma la visione d'insieme degli scenari è un po' piatta per via dell'assenza ingiustificata di sistemi particellari ed effetti quali il bump-mapping.

Primoz Skulj GIOCHI COMPUTER

STORIE DI SUPEREROI

Il Dottor Destino ha raccolto ai suoi ordini il fior fiore dei supercattivi. Tale coalizione di Signori del Male si appresta a piegare l'intero universo alle proprie necessità e sa che, per farlo, deve prima chiudere i conti con i supereroi "buoni". Partendo da questo presupposto, il Dottor Destino scatena l'assalto all'Helicarrier della S.H.I.E.L.D. e costringe il colonnello Fury a passare al contrattacco...

POTERI IN CONDIVISIONE

La Grande Alleanza è un eccellente gioco anche in multiplayer. Le due modalità, Cooperativa e Arcade, consentono a quattro partecipanti di combattere fianco a fianco nelle missioni della campagna in singolo, sia online, sia su uno stesso PC. Nella prima modalità, la collaborazione viene innanzi tutto, mentre nella seconda bisogna anche guardare al proprio tornaconto personale di punti.

IN ALTERNATIVA...

City of Villains, Nat 05, 8 ½
"Seguito" dell'altrettanto consigliato *City of Heroes*, il MMORPG di Cryptic Studios sviluppa ottimamente gli elementi GdR senza rinunciare all'azione via Internet.

X-Men Legends II: L'Era di Apocalisse, Dic 05, 8
La meccanica di gioco è identica a *La Grande Alleanza*, gioco rispetto a cui *X-Men* si dimostra più limitato nella fase di personalizzazione dei protagonisti.

info ■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Beenox** ■ Distributore **Activision IT** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.marvelultimatealliance.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 8 GB HD, Win 2000, XP**
- Sistema Consigliato **CPU 3,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Connessione Banda Larga**
- Multiplayer **4 stesso PC e su Internet**

- Una ventina di supereroi utilizzabili
- Ottimo mix di azione e GdR
- Multiplayer anche sullo stesso PC

- I.A. dei compagni non impeccabile
- Combattimenti un po' caotici
- Grafica povera di effetti speciali

Marvel: La Grande Alleanza **è come un'enciclopedia di supereroi e non deve mancare nel PC di chi è cresciuto con i fumetti sotto il cuscino. La giocabilità di ampio respiro la rende interessante anche per i non super-adepti.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	7	8	8	7	8

Sulle province adiacenti a quelle controllate e su quelle in cui abbiamo degli esploratori, riceveremo un rapporto più o meno accurato.

Alcune unità, come i preti, possono convertire gli abitanti delle province al nostro culto, rafforzandolo.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

DOMINIONS 3 – THE AWAKENING

Il "divino" strategico di Shrapnel Games supera se stesso.

IN INGLESE

***Dominions 3*, al momento, è disponibile solo in inglese. Si tratta di un vero problema per chi non conosce questa lingua, poiché giocare senza leggere il manuale o comprendere le dettagliate descrizioni su schermo degli effetti degli incantesimi (o delle capacità delle varie truppe) è pressoché inutile. Per il momento, Shrapnel e Illwinter non hanno in programma versioni in altre lingue. Il gioco è acquistabile via Internet a: www.shrapnelgames.com.**

LA vecchia divinità che governava su tutto il creato se n'è andata, e ora un gruppo di "Pretendenti" aspira a occupare il suo posto. Provengono dal profondo delle foreste, dagli abissi marini e dalle distese infernali, e sono disposti a tutto pur di imporre il loro... Dominio!

È questo il presupposto di *Dominions 3*, lo strategico di Shrapnel Games e Illwinter dove eserciti sterminati e magie tremende si scontrano in una guerra senza quartiere per il controllo di mondi fantastici. Una forte ispirazione dal classico *Masters of Magic*, il livello di dettaglio di *Europa Universalis II*, un pizzico del gioco di carte collezionabili "Magic" e il capolavoro è servito. All'inizio della partita, ogni giocatore deve decidere quale avatar

rappresenterà il suo Pretendente nel mondo, quali sono le caratteristiche spirituali del suo "Dominio", e di quale Nazione egli diverrà la guida. Gli avatar sono, a tutti gli effetti, delle "super-unità" che vengono posizionate sulla mappa; possono guidare eserciti, compiere ricerche arcane, lanciare incantesimi e così via.

> "Potremo cercare oltre 600 incantesimi diversi"

Non tutti gli avatar sono uguali e il processo di personalizzazione del proprio è la prima tra le molte scelte che il giocatore si troverà a compiere.

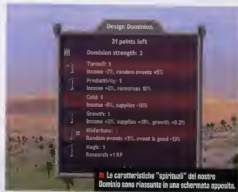
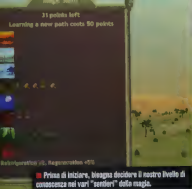
Innanzitutto, occorre decidere la propria "forma fisica" tra le molte disponibili: draghi, monoliti, vampiresse, patriarchi, mostri e parecchie altre. A tale forma sono legate abilità diverse: un monolito ispirerà coraggio e timore, ma, ovviamente, non sarà in grado di spostarsi affatto; un drago, invece, potrà benissimo imperversare sulla mappa e caricare gli avversari alla testa delle proprie legioni.

Successivamente, si devono decidere le caratteristiche spirituali del "Dominio". Queste ultime, misurate attraverso una serie di bilance, riassumono l'effetto che la presenza del culto ha sul territorio. Per esempio, un Pretendente può favorire l'ordine e la prosperità, ma portare freddo e sfortuna. Ogni provincia sulla mappa inizia con qualità territoriali proprie, ma quelle conquistate assumeranno progressivamente le peculiarità che caratterizzano il suo nuovo dominatore. Alla fine, l'insieme di tutte le caratteristiche del Dominio e dell'avatar del Pretendente, valutato in punti, non deve superare una certa somma.

È, però, la scelta della Nazione a spalancare realmente le porte sull'immensa varietà di contenuti che troveremo in *Dominions 3*. Il gioco presenta dozzine di culture, ispirate sia al mondo reale, sia a una varietà di mitologie fantastiche storiche e letterarie. Abbiamo, così, popoli che affondano le proprie radici nella tradizione assiro-babilonese, greca classica,

Le caratteristiche "spirituali" del nostro Dominio sono riassunte in una schermata apposita.

LE ETÀ DELLA MAGIA

Prima di cominciare ogni partita, bisogna decidere in quale delle tre "Età" del mondo di *Dominions* essa avrà luogo: Antica, Intermedia o Tarda. In generale, l'Età Antica vede una forte predominanza della magia sulle unità militari, l'Età Intermedia un equilibrio tra le due forze e l'Età Tarda il trionfo del materialismo sulla spiritualità. Ogni Nazione ha una propria storia, dettagliata nel manuale, che si evolve di era in era. Per esempio, Man, la Nazione ispirata alle isole britanniche, rappresenta una cultura celtica tradizionale nell'Età Antica, il mito di Artù e dei cavalieri della Tavola Rotonda nell'Età Intermedia, e una visione dell'Inghilterra convertita al cristianesimo nell'Età Tarda – con armi rinascimentali, la rarefazione delle conoscenze magiche e un forte potere in mano all'Inquisizione.

Prima di iniziare, bisogna decidere il nostro livello di conoscenza nei vari "sentieri" della magia.

TENSIONE CAMPALE

Una delle sorprese di *Dominions 3*, per chi non conosce i precedenti capitoli della serie, è che il giocatore non può controllare direttamente le proprie armate, ma gli scontri sul campo vengono risolti automaticamente dal computer. Ciò non significa che non si possono esercitare le proprie capacità tattiche. Le armate sono divise in "squadroni", con uno o più di questi ultimi assegnati a un certo comandante. Per ognuno, *prima* della battaglia, è consentito decidere lo schieramento di partenza e determinare in modo dettagliato come si deve comportare. Per esempio, possiamo piazzare un battaglione di arcieri leggermente arretrato con l'ordine di bombardare i nemici più pericolosi, mentre la fanteria al centro deve resistere per qualche tempo e quindi caricare; nel frattempo, uno squadrone di veloce cavalleria sull'ala sinistra cerca di aggirare il grosso del nemico e di piombare sulle sue retrovie, dove si trovano i maghi avversari. Il risultato è sorprendentemente realistico, anche se, una volta soddisfatti delle istruzioni inviate alla nostra compagine, non possiamo fare altro che mandarla in battaglia e sperare.

Durante le battaglie, possiamo cliccare su un'unità alleata o nemica ed esaminare le sue statistiche.

Possiamo impartire ordini precisi a ogni unità su come deve posizionarsi e agire in battaglia.

La schermata di gestione dell'esercito mostra tutte le unità presenti in una provincia, e i loro attuali ordini.

LA MUSICA DELLE SFERE

Come il suo predecessore, *Dominions 3* è gratificato da una piacevole colonna sonora medievaleggiante, opera di Erik Ask-Upmark e Anna Rynefors del gruppo svedese Falsobordone Dràm. Comprende sia pezzi strumentali, sia canzoni ispirate alla tradizione musicale nordica. I brani, ricchi di atmosfera e spesso malinconici, sono così belli che ci è capitato di ascoltarli anche mentre non giocavamo. Per maggiori informazioni, www.draam.com.

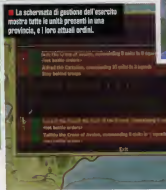
romana, celtica, nordica, centro-africana, azteca, induista, cinese o giapponese, ma anche regni di esseri sotterranei, quello sommerso di Atlantide, imperi di adoratori del demonio, civiltà di esseri alati e di "filosofi astrali", un culto di misteriosi templari, e perfino una Nazione di orrori sottomarini, R'lyeh, ispirata alle opere dello scrittore americano H.P. Lovecraft.

Al suo cuore, *Dominions 3* è fondamentalmente uno strategico a turni in cui i giocatori reclutano armate e conquistano province sulla mappa, cercando di estendere il loro potere.

Ogni turno rappresenta un mese ed è diviso in due fasi: in quella di "pianificazione", tutti i contendenti inviano contemporaneamente ordini alle proprie armate e si occupano dell'amministrazione del proprio Dominio; in quella di "risoluzione", il computer calcola i risultati delle battaglie e l'effetto di eventuali eventi casuali.

Ogni Pretendente è in grado di reclutare due tipi di truppe per i suoi eserciti: unità di linea vere e proprie, e comandanti. A tale scopo, occorre spendere una quantità variabile di risorse in base al tipo. Queste ultime sono di tre generi: oro (la ricchezza prodotta ogni turno dal Dominio), "punti-produzione" (la capacità materiale delle province di costruire armi, armature e il resto dell'equipaggiamento necessario) e, in casi di unità molto particolari, "punti-sacri".

I comandanti sono figure fondamentali. In ogni turno, possiamo reclutarne solo uno per provincia sotto il nostro controllo e le loro funzioni sono così tante, che sembra non ci siano mai abbastanza leader a disposizione. La prima è guidare le truppe in battaglia. Gli eserciti, infatti, non si muoveranno affatto per la mappa se non saranno accompagnati da un comandante. Oltre a questo, i comandanti gettano incantesimi per sostenere le truppe, compiono ricerche magiche nei laboratori, esplorano i territori nemici e così via.

Ogni leader ha una o più specializzazioni e se, per alcuni, la scelta di come impiegarli è ovvia (un cavaliere sarà più utile sul campo a guidare un'armata, mentre uno scout dovrebbe essere inviato a spiare le province nemiche), decidere se è meglio schierare il nostro arcimago in battaglia per sostenere le truppe, o se tenerlo in laboratorio a ricercare incantesimi ancora più potenti, sarà una delle tante decisioni cruciali richieste dal gioco.

In *Dominions 3*, il mondo è diviso in "sentieri" e "scuole". I primi rappresentano le fonti da cui provengono le energie mistiche, mentre le seconde il modo con cui esse vengono plasmate. I sentieri includono i quattro elementi (Terra, Aria, Acqua e Fuoco), la magia Astrale, la magia della Morte, la magia della Natura e la magia del Sangue. Le scuole comprendono Evocazione, Congiurazione, Costruzione, Alterazione, Incantamento, Taumaturgia e Magia del Sangue (quest'ultima da non confondere con l'omonimo sentiero, anche se i due concetti sono collegati).

Ogni incantesimo è caratterizzato da uno o più sentieri, da una scuola e da un livello di potere. Per esempio, "Convoca Bestie dell'Ombra" è una magia di Congiurazione del sentiero della Morte (di quarto livello), mentre "Golem" è un incantesimo di Costruzione (di settimo livello) legato al

TERRE SENZA FINE

Le mappe di *Dominions 3* possono essere generate casualmente; oppure, è consentito utilizzare una di quelle già preparate fornite con il programma. A completare il quadro, c'è anche un editor apposito per crearne di personalizzate.

Quando il nemico è alle porte, è bene usare gli esploratori – anche se possono cadere in imboscate.

Dalla schermata di "riepilogo nazionale" si esaminano e si decidono tutti gli aspetti del Dominio.

sentiero della Terra e a quello Astrale. Alcune magie sono disponibili a tutte le Nazioni, mentre altre sono legate a una cultura specifica. *Dominions 3* presenta oltre 600 magie diverse – un numero straordinario che si unisce alle 1.500 unità militari diverse presenti nel gioco!

Avere accesso a un incantesimo, comunque, non è semplice. Occorre avere svolto ricerche nella scuola specifica e possedere le conoscenze adeguate nei sentieri che gli danno energia. Il giocatore vincente è colui che pianifica attentamente le proprie ricerche all'interno di una strategia globale. È inutile, per esempio, diventare potentissimi contro le unità Non Morte, se poi i nemici schierano viverne e manticore. Infine, sempre nei laboratori, i nostri collaboratori possono essere assegnati alle fucine magiche per costruire oggetti incantati – come elmi, armi o scudi – dotati di vari poteri, da affidare ai comandanti per aumentarne le capacità.

Altri aspetti affascinanti sono il potere religioso, i profeti, e l'importanza di convertire grandi masse di seguaci; i popoli neutrali che abitano la mappa; i vari tipi di fortezze da costruire e assediare; le gemme magiche e i luoghi di potere; la diversità geografica dei territori (montagne, pianure, foreste, fiumi, paludi, mari...) e il suo effetto sulla produzione di risorse e sul combattimento, e mille altre cose che lo spazio a disposizione ci ha imposto di accennare appena.

Alcune mappe sono gigantesche e possono richiedere giorni per essere completate.

Dominions 3 non è un gioco semplice. La grafica è incredibilmente spartana e la difficoltà è, a nostro avviso, superiore perfino a quella di *Europa Universalis II*, e paragonabile a quella di *Victoria*. Mentre non è difficile mettere insieme una massa di soldati entusiasti e andare in giro per la mappa a "fare a botte" con i potentati locali, imparare a giocare *bene* e a valutare le dozzine di variabili che rendono diversa ogni partita richiederà tempo. D'altro canto, chi ci ha seguito fin qui probabilmente è alla ricerca di uno strategico impegnativo e gratificante.

Dominions 3 è al livello dei classici di Paradox, e uno dei titoli più belli e profondi cui abbiamo giocato finora.

Vincenzo Beretta

CAMMINO IN SALITA

Ben venti pagine del manuale sono dedicate al tutorial, una serie di istruzioni che, unite a uno scenario appositamente disegnato, introducono i giocatori al complesso mondo di *Dominions 3*. Mentre il testo in sé è molto chiaro, è bene notare che questa introduzione soffre di due problemi. Il primo, e più grave, è che è incompleta, non andando a toccare elementi fondamentali quali l'uso delle gemme per lanciare incantesimi, la creazione degli oggetti magici e gli effetti degli incantamenti globali; ciò significa che il giocatore, una volta iniziata la sua prima vera partita, dovrà comunque consultare le sezioni appropriate del manuale. Il secondo "difetto", anche se lo mettiamo tra virgolette, è che lo scenario introduttivo è molto facile; le dimensioni della mappa e la scarsissima opposizione lasciano la deludente impressione che *Dominions 3* consista in un ripetitivo ciclo di avanzate, conquiste e creazioni di eserciti – un sentimento che svanisce non appena si inizia a giocare veramente.

IN ALTERNATIVA...

Civilization IV, Nov 05, 9
Sid Meier colpisce ancora, nella quarta puntata del suo "simulatore di civiltà". Alla guida di un popolo del nostro pianeta, dovremo portarlo dall'età delle caverne all'era spaziale.

Age of Wonders: Shadow Magic, Ago 03, 8
Un ulteriore miglioramento di *Age of Wonders 2*, con ben 15 razze e numerose variabili strategiche. GMC lo ha allegato all'edizione Budget di dicembre 2004.

Info ■ Casa **Shrapnel** ■ Sviluppatore **Illwinter** ■ Distributore **Imp. Parall.** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.shrapnelgames.com/Illwinter/Dom3/1.htm**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 500 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D OpenGL, 500 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,2 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **Fino a 25 via Internet/e-mail**

- Immenso numero di civiltà, unità e magie
- Ottima manualistica (in inglese)
- Editor di mappe e scenari

- Grafica imbarazzante
- Curva di apprendimento ripida
- Turni molto lunghi nei mondi più vasti

Uno straordinario gioco in cui troveremo una perfetta alchimia di tattica, fantasia, magia e perfino una spruzzata di cultura storica e letteraria. *Dominions 3* è complesso e non adatto ai principianti, ma un titolo imperdibile per tutti gli appassionati di strategia virtuale.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
4	5	8	9	7	8

■ La qualità grafica della serie è migliorata di espansione in espansione.

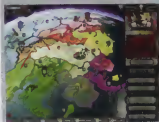
IN ITALIANO

Dark Crusade è stato tradotto in italiano per quanto riguarda scatola, manuale e testo a video.

MULTIPLAYER

Sulle pagine del Next Level di questo numero, nella sezione Extended Play, troverete un'esauriente recensione del multiplayer di *Dark Crusade*.

GLI ESERCITI DEL 41° MILLENNIO

In *Dark Crusade* sono presenti ben 7 razze, che si sfideranno per il predominio del pianeta Kronus. Abbiamo i temuti Orki, i leggendari Space Marine, gli Eldar, i seguaci del Caos, la Guardia Imperiale (aggiunta da *Winter Assault*), l'armata dei Tau e quella dei letali Necron. Ogni fazione ha le proprie peculiarità e le proprie debolezze e ce n'è per tutti i gusti. La mappa di gioco è sufficiente capiente.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR – DARK CRUSADE

È possibile migliorare un RTS praticamente perfetto?

NON vi è dubbio che Relic sia una delle software house più abili nel confezionare RTS di successo. Dopo aver stupito gli appassionati del genere con il primo *Warhammer 40.000: Down of War* e con la successiva espansione *Winter Assault*, la software house statunitense ha letteralmente conquistato pubblico e critica con il meraviglioso *Company of Heroes*, un eccellente titolo di strategia in tempo reale ambientato nella Seconda Guerra Mondiale.

L'universo fantascientifico di "Warhammer" ideato da Games Workshop e ambientato nel 41° millennio è stato ricreato fedelmente da Relic. Se *Winter Assault* era un'espansione superba, ma un po' troppo corta (veniva introdotta una sola razza), *Dork Crusode* propone due nuove fazioni, i Necron e l'Impero Tau, e una "rivoluzionaria" modalità single player. Al posto della solita campagna strutturata a missioni, infatti, è stata introdotta una mappa tattica in perfetto stile "Risiko" che rappresenta il pianeta Kronus, teatro dello scontro.

Venticinque territori da conquistare, una serie di bonus e abilità da guadagnare, insomma *Dork Crusode* ha le carte in regola per stregare gli appassionati del genere e anche i neofiti. Come in ogni buon RTS, è importante memorizzare le caratteristiche della propria armata/fazione, sfruttandone i punti di forza e approfittando delle debolezze altrui. Per esempio, dopo poche ore di gioco risulterà facile comprendere l'importanza rivestita dai cosiddetti punti strategici, essenziali per creare in

> "Le battaglie nella modalità Campagna non si risolvono in semplici schermaglie"

poco tempo truppe o sviluppare nuove tecnologie.
Le fazioni introdotte da *Dork Crusode* presentano caratteristiche tattiche differenti: i Necron sono devastanti e, una volta scatenati, è difficile fermare la loro avanzata. Le truppe dell'Impero Tau, invece, diventano letali quando il loro livello di tecnologie sale in modo esponenziale.

■ L'Intelligenza Artificiale è qualcosa di spettacolare: provare per credere!

Le battaglie nella modalità Campagna non si risolvono in semplici "schermaglie" contro gli avversari gestiti dalla CPU: è necessario scegliere la tattica migliore per conquistare un territorio, spostare le proprie armate per controllare una zona vitale e sfruttare in modo ottimale le risorse.

L'Intelligenza Artificiale di *Warhommer 40.000: Down of Wor – Dark Crusade* è quella che possiamo definire la "classica ciliegina" sulla torta: è sufficientemente variegata da offrire, rigiocando uno stesso scenario, soluzioni diverse e una sfida costante. E, dulcis in fundo, è davvero tosta!

Raffaello Rusconi

TRE IL NUMERO MAGICO!

Per giocare a *Dark Crusade* non è necessario possedere né *Dawn of War*, né la prima espansione *Winter Assault*. È possibile iniziare la modalità Campagna con tutte le sette razze disponibili, mentre per giocare online bisognerà avere installato gli altri due titoli. Per chi volesse averli tutti e tre, è consigliabile comprare la *Warhammer 40K: Dawn of War Anthology*, acquistabile tramite siti online per circa 40 euro.

IN ALTERNATIVA...

Company of Heroes, Ott 06, 9
L'ennesimo capolavoro firmato da Relic e dedicato alla Seconda Guerra Mondiale. Uno dei titoli migliori dell'anno.

Starcraft, Mag 98, 8
Il capolavoro di Blizzard rimane tuttora il punto di riferimento del gioco multiplayer online.

info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Relic** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.dow-darkcrusade.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 4 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

■ Due nuove razze
■ I.A. superba e variegata
■ Buona personalizzazione delle armate

■ Qualche problema nel bilanciamento tra le razze
■ Se non vi piace il variopinto universo del gioco da tavolo "WH 40.000"...

Più che di un'espansione, si tratta di un altro piccolo capolavoro firmato Relic. Due nuove razze, un'Intelligenza Artificiale raffinata, un'ottima modalità single player e un buon supporto multiplayer vi bastano?

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STILE DELL'AMBIENTAZIONE
7	8	9	9	9	9

IN ITALIANO

L'Esercito dei Corrotti è completamente tradotto in italiano, comprese le scritte su schermo, i menu e le animazioni che fanno da intermezzo tra una missione e l'altra, oltre alla confezione e al manuale di istruzioni. Per essere giocata, questa espansione necessita di *Star Wars: L'Impero in Guerra* installato sul PC.

Come nel titolo originale, la schermata di gestione planetaria mostrerà le vostre truppe e gli edifici di produzione e di difesa.

Il temibile Super Star Destroyer è l'incrociatore stellare personale di Darth Fener ed è un avversario da non prendere alla leggera, ma l'Eclipse è ancora più micidiale.

I Rancor sfoltiranno le truppe nemiche senza sforzo e ci vorrà del bello e del buono per abbatterli.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

STAR WARS: L'IMPERO IN GUERRA L'ESERCITO DEI CORROTTI

Controllate un consorzio di criminali galattici capace di eclissare persino Jabba the Hutt e i suoi scagnozzi!

IL gioco di strategia in tempo reale *Star Wars: L'Impero in Guerra* è stato capace di offrire agli appassionati una gamma di sfide senza precedenti, sia nello spazio, sia sulla superficie dei pianeti visti nell'universo di "Guerre Stellari".

L'Esercito dei Corrotti amplia ancora di più le vostre possibilità di gioco aggiungendo una campagna single player con missioni su tredici pianeti inediti, dandovi modo di comandare nuove unità e astronavi, eroi creati appositamente per questo disco aggiuntivo e, soprattutto, consentendovi di sfruttare poteri e sistemi poco ortodossi per espandere la vostra influenza nella galassia.

Essendo a capo di un'organizzazione della malavita organizzata interstellare, più che sulla conquista militare vera e propria e sugli scontri diretti in campo aperto (che comunque sarete in grado di affrontare rubando tecnologie agli avversari e corrompendo i loro uomini), dovrete pensare in termini differenti. Inviare un corruttore per spiare le forze di un pianeta e scatenare una rivolta, oppure per corrompere i governanti facendosi passare una cospicua "tangente" sono metodi più consoni a Tyber Zann, leader del Consorzio che da lui prende il nome e aspirante nuovo boss mafioso galattico. Sia l'Alleanza Ribelle, sia l'Impero saranno vostri avversari, ma il più acerrimo nemico rimarrà il vostro principale concorrente: nientemeno che il terribile e magnifico Jabba Desijlijc Tiure, detto semplicemente "the Hutt".

Anche le altre fazioni vedranno rimpolpate le loro file. Ribelli e Imperiali avranno a disposizione nuovi mezzi per

> **"Avrete il controllo della seconda Morte Nera"**

combattere il crimine (e per scornarsi tra loro mentre voi conquisterete pianeta dopo pianeta), come il Gargantua ribelle (una sorta di super-base semovente da combattimento sul campo), il Rogue Squadron comandato da Wedge Antilles, il cacciabombardiere B-Wing e la Fregata MC30, oppure nientemeno che la seconda Morte Nera (perfettamente operativa), il Super Star Destroyer di classe Executor o il gigantesco Eclipse, con un cannone laser da far invidia al satellite artificiale imperiale.

Impadronendovi di tali mezzi stabilirete un vero impero del crimine e del terrore, che farà impallidire quello di Palpatine stesso. La trama della campagna principale, però, finisce con un colpo di scena (che non vi sveliamo) e attende ancora una conclusione. Staremo a vedere cosa ci serberanno gli altri due episodi. Perché in queste cose, si sa, in tre si è in compagnia.

Yuri Abietti

NUOVI EROI

Oltre ai mezzi e alle unità di terra, *L'Esercito dei Corrotti* prevede l'inserimento di nuovi eroi a vostra disposizione, come Luke Skywalker, il maestro Jedi Yoda, il grand'ammiraglio Thrawn, il principe Xizor e gli eroi della nuova fazione, come Tyber Zann stesso e il suo fido compagno Urai Fen, un alieno armato da micidiali lame e capace di diventare persino invisibile!

IN ALTERNATIVA...

La Battaglia per la Terra di Mezzo II, Mar 06, 8½
Per chi ama il fantasy più della fantascienza, ecco un classico da non perdere, con tanto di espansione *L'Ascesa del Re Stregone*.

Age of Empires III, Nov 05, 9
Per un approccio un po' più realistico e battaglie limitate al nostro pianeta.

Info ■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **Petroglyph** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 34,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.lucasarts.com/games/swempireatwar_foc/

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, DVD-ROM, *L'Impero in Guerra***
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Nuova campagna militare
- Nuove truppe, poteri e unità
- Pianeti ampliati

- Sistema di gioco non modificato
- Scontri un po' ripetitivi
- Grafica uguale

Pur senza migliorare il livello grafico o il sistema di gioco, *Star Wars: L'Impero in Guerra - L'Esercito dei Corrotti* espande le possibilità tattiche e offre nuove missioni e unità particolari, che non mancheranno di deliziare i fan.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VARIETÀ
8	8	8	7	7	8

Il Re Stregone ha un temibile esercito di Troll, rinnegati, Uomini del Nord, Orchi e stregoni capaci di lanciare i più terribili incantesimi.

Uno scontro fratricida nelle terre del Nord: i Numenoreani Neri attaccano i loro cugini sudditi del Re di Arnor in nome del Re Stregone di Angmar.

Anche le fortezze hanno nuove migliorie tecnologiche e poteri, come la capacità di lanciare comete di ghiaccio sull'esercito avversario.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II – L'ASCESA DEL RE STREGONE

Il Re Stregone di Angmar muove guerra ai Numenoreani del regno di Arnor!

IN ITALIANO

Scatola, manuale e programma di *L'Ascesa del Re Stregone* saranno tradotti nella nostra lingua.

IL Re Stregone, colui che durante gli avvenimenti de "Il Signore degli Anelli" verrà conosciuto con il nome di Signore dei Nazgûl, comincia la sua battaglia per unificare i popoli malvagi del nord. Riunisce sotto il proprio stendardo Troll, Orchi e Numenoreani Neri e attacca le province del regno di Arnor.

In questo disco aggiuntivo per *Lo Battaglia per lo Terra di Mezzo II* avrete modo di comandare il suo esercito e di conquistare tutto il settentrione della Terra di Mezzo grazie a nuove unità, edifici e incantesimi micidiali. *L'Ascesa del Re Stregone*, oltre a proporre un'intera nuova campagna di gioco (con missioni che spaziano dalla conquista all'inseguimento dei nemici, dal recupero dei frammenti di un Palantír alla riunificazione delle tribù dei Troll di montagna), migliora e incrementa le possibilità offerte dal titolo originale. Nella modalità "Guerra dell'Anello" avrete a disposizione ben quattordici nuovi territori, ognuno con particolarità uniche, che faranno da teatro a scontri epici tra gli eserciti del mondo tolkieniano, oltre a due scenari storici ambientati durante la Guerra dell'Anello. Sarete liberi di muovere gli eserciti di due territori, sempre che siano controllati dalla vostra fazione, e di modificare tutte le opzioni di vittoria di uno scenario, personalizzandolo a piacimento. L'Intelligenza Artificiale del nemico, inoltre, è stata notevolmente migliorata: gli avversari abbandoneranno il campo ritirandosi, quando si renderanno conto di trovarsi di fronte a uno scontro impossibile da vincere, mentre sfrutteranno al massimo le loro risorse durante le schermaglie per il possesso di un territorio (utilizzando tutti i poteri, le mura e le fortificazioni a disposizione).

> "Una nuova campagna con missioni di ogni tipo"

L'esercito del Re Stregone, una nuova fazione, è caratterizzato da unità che funzionano in modo peculiare.

I Thrall Master, per esempio, non possono ricevere le migliorie tecnologiche ricercate negli edifici (come una corazza più efficiente, armi più potenti, e via dicendo), ma sono in grado di evocare diversi tipi di unità "ausiliarie" (come lupi neri, Orchetti, arcieri). Allo stesso modo, gli Stregoni si specializzano in un potere particolare, come quello di "succhiare" energia vitale al nemico curando le truppe alleate attorno a loro.

Nonostante queste aggiunte, però, alcune lacune di design rimangono immutate, come una prospettiva sulla mini-mappa non molto chiara e precisa o, talvolta, la difficoltà nel visualizzare certi tratti di territorio, a meno di non ruotare la mappa manualmente.

Tutto sommato, comunque, chi ha già combattuto *La Battaglia per la Terra di Mezzo II* non vorrà lasciarsi sfuggire questo nuovo scenario ricco di opzioni e migliorie.

Yuri Abietti

IN ALTERNATIVA...

Star Wars: L'Impero in Guerra, Mar 06, 9
L'altra grande "trilogia fantastica" in un gioco strategico in tempo reale da non perdere.

Age of Empires III, Nov 05, 9
Un classico assoluto per tutti gli amanti di questo genere videoludico.

CREA IL TUO EROE

Anche la sezione riguardante la creazione degli eroi personalizzati è stata ampliata. Ora è possibile "saltare" alcuni poteri, creando personaggi più forti all'inizio, ai livelli bassi, oppure più deboli ma decisamente micidiali ai livelli avanzati. Esistono molte nuove opzioni riguardanti i costumi, gli elmi, le corazze e le armi. Oltre a ciò, è stata inserita un'altra classe di personaggi. nientemeno che i Troll da battaglia!

Info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.ea.com/official/lordoftherings/bfme2/us/

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, *La Battaglia per la Terra di Mezzo II***
- Sis. Consigliato **CPU 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Una nuova campagna
- I.A. migliorata
- Opzioni aggiuntive

- Giocabilità non modificata
- Alcuni difetti di design
- Battaglie ripetitive

Pur non correggendo tutti gli errori del titolo base, *L'Ascesa del Re Stregone* è un add on che compie il proprio dovere aggiungendo territori, una nuova campagna, unità ed edifici inediti, poteri, incantesimi e sfide più stimolanti nella modalità "Guerra dell'Anello".

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VARIETÀ
7	8	8	7	8	7

Dopo ogni battaglia, possiamo promuovere le unità sopravvissute dando loro nuovi talenti bellici.

SCELTE OPERAZIONALI

Come già avveniva in *Blitzkrieg II*, tra uno scenario e l'altro il giocatore accede alla mappa strategica che raffigura l'intero teatro di battaglia. Ogni zona "importante" ai fini della campagna è segnata con uno stemma e, confrontando quelle già conquistate con quelle occupate dal nemico, si può seguire l'avanzata dell'esercito nell'intera regione. Talvolta, è consentito scegliere quale battaglia affrontare come successiva. In questi casi, si riceveranno informazioni su cosa attendersi in base alla decisione, così da preparare i propri piani (e promuovere adeguatamente le unità) prima di cliccare sullo stemma e trasferire il comando sul campo.

La mappa è modificabile sensibilmente dai combattimenti, con alberi caduti, case crollate e così via.

IN ITALIANO

Fall of the Reich è distribuito nel nostro Paese tradotto in italiano per quanto riguarda: confezione, manuale e programma. Pur essendo un'espansione, non necessita dell'originale *Blitzkrieg II* installato su hard disk.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

BLITZKRIEG II - FALL OF THE REICH

La guerra lampo sovietica arriva un po' in ritardo.

NEGLI anni scorsi, la serie di *Blitzkrieg* ha portato una ventata di freschezza nel mondo degli RTS.

Grazie all'unione tra l'ambientazione storica della Seconda Guerra Mondiale (che all'uscita del primo titolo non era ancora così popolare tra gli strategici in tempo reale) e una giocabilità immediata ma non priva di spessore strategico, questi titoli si sono giustamente conquistati una nicchia di pubblico considerevole.

Il rischio, in casi simili, è di sedersi un po' sugli allori e, purtroppo, è questo il problema che abbiamo riscontrato in *Foll of the Reich*, espansione "stand alone" (ovvero che non necessita del gioco originale) per *Blitzkrieg II*.

FotR ci porta sui campi di battaglia dell'Europa orientale negli ultimi mesi del conflitto, quando la Russia lanciò l'attacco decisivo contro le forze tedesche. I teatri coperti includono l'Operazione Bragation (l'offensiva sovietica dell'estate 1944, che distrusse il gruppo di armate centrali del fronte tedesco), le battaglie per la liberazione della Kurlandia (una regione dell'attuale Lettonia) e, sul fronte meridionale, gli scontri per il controllo di Budapest. Queste vicende vengono "narrate" in due campagne, una tedesca e una russa, attraverso una serie di scenari collegati.

La struttura di gioco non è cambiata rispetto a *Blitzkrieg II*: al comando del giocatore c'è una piccola formazione di armi combinate comprendente vari tipi di fanteria, cingolati, mezzi di supporto, artiglieria e perfino aerei (che possono essere "chiamati" sulla mappa per effettuare voli di ricognizione o attaccare i nemici avvistati). Ogni mezzo ha caratteristiche individuali

> "Due campagne coprono gli ultimi mesi sul fronte russo"

che, in certa misura, rispecchiano quelle reali, mentre unità addizionali possono essere richieste a intervalli regolari come "rinforzi". Gli scenari rappresentano battaglie all'interno di una situazione strategica più ampia e, in alcuni casi, è possibile scegliere quale scenario affrontare successivamente. Interessante è anche la facoltà di "promuovere" le unità sopravvissute alla fine di uno scontro, consentendo loro di acquisire nuovi talenti (come scavare trincee o fare uso di bombe a mano).

Gli aerei servono sia per individuare i nemici celati dalla "nebbia di guerra", sia per attaccarli.

Malgrado rappresenti il punto più avanzato di una serie che, in passato, ha introdotto diversi elementi interessanti nel genere degli RTS, oggi *Foll of the Reich* appare un po' obsoleto in un mercato che offre rivali come *Rush for Berlin* e, soprattutto, lo splendido *Compony of Heroes*. Inoltre, la sua longevità è limitata e il prezzo, per quanto moderato, rimane eccessivo per quella che, di fatto, è un'espansione molto "leggera".

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Rush for Berlin, Giu 06, 8
Un altro RTS ambientato durante la caduta del Reich, si avvale della struttura di gioco della serie *Codename: Panzers* (della quale, però, non fa parte), ed è indicato a chi si accosta al genere per la prima volta.

Company of Heroes, Ott 06, 9
Un capolavoro di strategia in tempo reale e spettacolo.

Info ■ Casa **CDV** ■ Sviluppatore **Nival Interactive** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.blitzkrieg2.de**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD, lettore DVD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Buon supporto per i Mod
- La struttura delle campagne non è rigida
- Interessante sistema di promozioni

- La I.A. non è molto sofisticata
- Poco longevo
- Grafica un po' superata

Chi ha apprezzato *Blitzkrieg II* potrebbe essere interessato a rivisitare i campi di battaglia di Nival per un'ultima volta, ma sul mercato ci sono titoli più sofisticati e tecnicamente progrediti – e *Fall of the Reich* non offre nulla di significativo rispetto a essi.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	7	8	5	6	6

6½

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Oblivion
GMC.Gorman
"Partiamo subito con il piede sbagliato!"

Un certo Sparatutto
GMC.Kevorkian
"Godetevi le feste, che poi ritorno!"

Neverwinter Nights 2
BANNED.Neon
"Dove sono i maghi in questo gioco?"

DEFCON
GMC.Homer
"Missili in pre-riscaldamento!"

PES 6
GMC.Pettinato
"Questioni tecnico-tattiche!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: Nov 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05/ *EP1* Set 06
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.

2) DOOM 3 Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
Guida Completa: Ott 04 **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 05 **Demo:** DVD Ott 05 - Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

4) PREY Ago 06
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 IT
Trucchi: Set 06 **Demo:** Ago 06
Un FPS originale per molti motivi, tra cui la possibilità di variare la forza di gravità. Divertente anche in multiplayer.

5) DARK MESSIAH - MIGHT & MAGIC Nov 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ott 06
Uno sparatutto fantasy vario e avvincente, curato sotto ogni punto di vista. Richiede un PC potente.

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 5
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov 05

La simulazione di calcio più realistica sinora creata. Nel quinto episodio brillano la fisicità negli scontri e le dinamiche del pallone.

2) FIFA 07 Ott 06
Casa: EA Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 06
La giocabilità convincente e una varietà d'opzioni interessanti riconducono la serie *FIFA* sui giusti binari.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VO
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 01

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Giu 06
L'Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra è più che convincente, così come le opzioni tattiche.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) BROTHERS IN ARMS Apr 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Demo:** Lug 05
Il comando di un plotone nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa".

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna.

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sul computer più moderni.

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer.

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Dic 06 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06 **Demo:** DVD Ott 06
Il meglio degli RTS moderni sposa la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SPELLFORCE 2 Mag 06
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR, benedetta da un'interfaccia estremamente funzionale.

4) AGE OF EMPIRES III Nov
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo.

5) COMMANDOS 3 Nov 03
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Feb 04 **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Mar 06
Demo: D Nat

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa: Strategy First Distributore: Leader
Trucchi: Set 02 **Gioco completo:** BU0 Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOT
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BU0 Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Demo: DVD Giu 06 **Trucchi:** Ago 06
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2007 Dic 06
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06
Si Games è sempre il numero uno nei gestionali calcistici, ma *Scudetto* si sta lentamente avvicinando

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa Vivendi Distributore Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Mar 00 Voto: 9
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi"

2) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Soluzione:** Feb 00 ■ **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 8
Casa. Digital Jester Distributore. E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa Microids Distributore Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa THQ Distributore Halifax
■ **Soluzione:** Gen 04 ■ **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa. Rockstar Games Distributore· Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02
Casa Take 2 Distributore· Take Two Italia
■ **Sol:** Dic 02 · Gen 03 ■ **Gioco completo:** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL DOUBLE AGENT Dic 06
Casa. Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04
Casa. Eidos Distributore. Leader
■ **Guida:** Set 04 ■ **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05
Casa NCSoft Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05
Casa. Sony Online Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04
Casa Mythic Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità

5) STAR WARS: GALAXIES Set 03
Casa LucasArts Distributore Activision
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Malgrado le semplificazioni nella giocabilità, resta un bel biglietto per l'universo della saga di George Lucas.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Prova: Mag 06 Voto: 9
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!

2) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06
Casa Atari Distributore. Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D"

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Ago 00/Dic 01 ■ **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) GOTHIC 3 Nov 06
Casa JoWooD Distributore Koch Media
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04
Casa Activision Distributore Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05
Casa. EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa EA Sports Distributore. DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema.

4) TOP SPIN Dic 04
Casa: Microsoft Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa Aspyr Distributore Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 04 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO 8
Casa EA Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Apr 05 ■ **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO
Casa Graphsim Ent Distributore Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Patch:** Lug 05 ■ **Gioco completo:** Lug 05

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa Sega Distributore C T O
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98
Casa GT Interactive Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8
Casa Majesco Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO
Casa Take 2 Distributore Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Set 05 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) DEFCON Dic 06 VOTO
Casa Valve Distributore Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **JIM KENOBI**
Migliore trama
1. Legacy of Kain
2. Warcraft
3. Prince of Persia
4. Knights of the Old Republic
5. Grand Theft Auto

■ **SANANDREAS**
Migliori GdR
1. Gothic 3
2. Neverwinter Nights 2
3. Oblivion
4. Planescape: Torment
5. KOTOR II: The Sith Lords

■ **DARK_JAK**
Miglior gioco allegato da GMC
1. Call of Duty
2. Splinter Cell
3. The Elder Scrolls III: Morrowind
4. Gothic II
5. Dungeon Siege

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/7326048
POWER UP
02/89012939
VIVENDI
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016

CALL OF DUTY
[GMC] - COD ORIGINAL
213.140.8.217:28960
[GMC] - COD BEST
213.140.8.218:28960
[GMC] - COD SWAT
213.140.8.217:28970
[GMC] - COD REVOLT
213.140.8.218:28970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

Evento

FINALMENTE I WGC IN ITALIA!

Si sono tenute per la prima volta nel Vecchio Continente le Olimpiadi dei videogiochi: grande spettacolo a Monza!

IN Italia si è tenuto, per la prima volta, un evento che la stampa straniera interessata al netgaming definisce "Major Tournament": si tratta di una di quelle competizioni in cui intervengono i migliori giocatori del pianeta.

Il Bel Paese aveva già ospitato tornei abbastanza importanti nel recente passato. Nel 2004 c'era stata un'interessante edizione di SmaulLP, che aveva richiamato i migliori cyber atleti del panorama europeo, mentre nel 2005 il CPL World Tour tenutosi a SmauGaming aveva ottenuto una risonanza mondiale. Il 2006, però, sarà ricordato a lungo come l'anno dell'avvento europeo dei World Cyber Games, le Olimpiadi dei videogiochi.

L'evento, patrocinato da Samsung, non ha deluso le attese ed è stato seguito degnamente dai media locali. Lo show, tuttavia, non è stato esente da pecche. La "location" era di prestigio, si parla dell'Autodromo Nazionale di Monza, ma non è stata sfruttata adeguatamente risultando al tempo stesso dispersiva e difficilmente raggiungibile; la mancanza di cibo italiano per gli spettatori e la pioggia (non evitabile né prevedibile) hanno ulteriormente "ingrigito" l'evento netgaming per eccellenza. Risultato: la presenza del pubblico non è stata paragonabile a quella delle edizioni precedenti e non ha soddisfatto le aspettative degli organizzatori. Tra l'altro, per la prima volta in un WGC, gli spettatori dovevano pagare per assistere all'evento.

Il palco e l'atmosfera del WCG italiano erano splendidi, soprattutto durante le finali!

D'altro canto, la buona volontà non è mancata all'organizzazione tedesco/coreana, così come non si è lesinato sui fondi per gestire l'evento. Pagare sei quotate star musicali (nella prima giornata c'erano Max Gazzè, Carmen Consoli e Gianna Nannini, mentre la cerimonia di chiusura è stata impreziosita da Cor Veleno, Finley e Frankie Hi Nrg) e due presentatori del calibro di Daniele Bossari e Magda Gomez per presenziare a un torneo di videogiochi "semisconosciuto" in Italia non deve essere stato economico. Così come allestire due mega palchi per le partite più importanti e quattro palchi minori divisi per area tematica (giochi sportivi, RTS, FPS e titoli per console). A tutto questo vanno aggiunti stand a non finire, gli

PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?
Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

Dopo i WCG è l'ora di CPL

Fanno sul serio anche gli americani.

La celebre Cyberathlete Professional League è sbarcata per la seconda volta in Italia, e questa volta ha fatto sul serio. Innanzitutto, è stato predisposto un ricco montepremi (si parla di 50.000 dollari, circa 39.000 euro) per la tappa italiana del CPL World Season (dal 24 al 26 novembre). In secondo luogo, è stata scelta una cornice ad hoc: la Play Expo nella Fiera di Verona. L'A.S. Play.it, partner italiana di CPL, è infatti riuscita nell'intento di creare un'intera fiera dedicata ai videogiochi che promette di essere un appuntamento annuale e imperdibile per gli appassionati del settore. Impreziosita da una delle otto tappe del CPL World Season, questa fiera ha tutte le carte in regola per sfondare. Sul prossimo numero troverete un esauriente reportage sull'atteso evento.

Sito di riferimento
http://playexpo.teamplay.it/

Stermy è l'unico italiano ad aver portato a casa qualche risultato.

"autoscontri" e la presenza della piattaforma digitale satellitare Sky come "media partner".

Ciò che non è mancato davvero sono state le emozioni. Le finali, trasmesse sul megaschermo, sono state tutte combattutissime e grazie alla presenza di telecronisti italiani, americani e della televisione coreana chiunque è rimasto emozionato dallo spirito sportivo della competizione, che garantiva colpi di scena a ripetizione.

La delusione più grande? Purtroppo, la prestazione della nostra nazionale, arrivata poco motivata a un evento che gli stessi atleti non immaginavano essere così importante, disputando le peggiori Olimpiadi della propria storia videoludica.

Nessun cyber atleta tricolore ha passato alcun girone di qualificazione: solo Stermy, nel "torneo non ufficiale" di *Quake 4*, è arrivato terzo (portando a casa 1.000 dollari) ed era comunque deluso dalla sua stessa prestazione. I restanti atleti italiani, anche di blasone internazionale, sono rimasti con un palmo di naso. Tutti sono stati schiaffeggiati da avversari sicuri di giocare sul velluto contro i nazionali tricolore.

Francesi e tedeschi si sono presi le loro rivincite calcistiche, mentre i coreani hanno umiliato i poveri Cubesports di *CounterStrike 1.6* in una partita di girone giocata sul palco con il punteggio di 16 a 1!

Un'occasione persa, per i nostri, di mettersi in mostra e di far scrivere fiumi di inchiostro su una nazione che vestiva i panni di "cenerentola" del netgaming. La favola tanto famosa, invece, è calzata a pennello per la compagine polacca, che ha vinto il torneo dello sparatutto tattico di Valve con il Team Pentagram, mentre i coreani hanno dominato le discipline strategiche aggiudicandosi il medagliere dopo tre anni di digiuno. Forza azzurri: sarà per il prossimo anno a Seattle!

Simone "Akira" Trimarchi

sito di riferimento
www.worldcybergames.com

ATTENZIONE!

Sono cambiate le date degli Intel Friday Night Game

Milano: 1 dicembre
Napoli: 8/9/10 dicembre Gamecon
Bologna: 15 dicembre
Bolzano: finalissime 12/13/14 gennaio (da confermare)

Risultati

NELLE PRO SERIES DOMINANO I FAVORITI

Poche le sorprese nella prima metà del campionato di "Serie A" italiano.

I Cubesports non hanno convinto ai WCG. Si rifaranno nella Serie A italiana?

Electronic Sports League e il suo sodalizio con Intel rappresentano una certezza. Il più grande sito di organizzazione di tornei in Europa, sbarcato da due anni con la sua massima serie anche in Italia, continua a far giocare tutto lo Stivale, dalle isole alle Alpi. Iscriversi è gratuito e si vincono premi in hardware o soldi veri: è facile che iniziative di questo tipo riscuotano tanto successo. All'interno dei tre tornei ufficiali, però, le sorprese stanno mancando un po'. Le prestazioni dei clan più blasonati di *Call of Duty 2* e *CounterStrike: Source* sembrano essere inarrivabili, mentre è lotta serrata al vertice della classifica di *Pro Evolution Soccer 5*, dove ci sono tre giocatori a punteggio pieno. Cominciamo con lo sparatutto di Infinity Ward/Activision (da poco approdato sulla piattaforma Steam di Valve), dove i campioni in carica Too Easy non temono confronti, almeno per ora. Il clan capitanato da George (rimane autogestito e non fa parte di nessuna multiplayer community) sembra avere una marcia in più. Neanche i SoL, secondi classificati lo scorso anno, paiono reggere il passo, ma alla finale manca ancora molto.
A *CounterStrike: Source* la lotta sembra essere a tre: SoL, campioni uscenti, Team Impact e Cubesports. Questi ultimi, che provengono da *CounterStrike 1.6*, non stanno riuscendo a dominare come era lecito attendersi (parliamo del più forte clan italiano), ma tutti li temono. Le finali di *CSS* si preannunciano infuocate.
Sul fronte calcistico, i tre calciatori virtuali in lizza per il titolo da campione, per ora, sono SoL.Baha-XIII, N1ce. Inter87 e Milanista. Ricordiamo che, in questa disciplina uno contro uno (*Pro Evolution Soccer 5*), i posti per l'atto conclusivo delle EPS (che si terrà a Bolzano dal 12 al 14 gennaio) saranno quattro e la vera lotta sarà riuscire ad accaparrarsi il quarto posto. Non vi è dubbio che il vero appuntamento da non perdere sarà quello che si terrà nel capoluogo altoatesino, che sarà possibile seguire anche via Web. Noi di GMC stiamo già preparando gli striscioni.

sito di riferimento
www.esl.eu/it/pro-series/

Freeware

ZOMBIE CITY TACTICS

Cervelli da strateghi, belli fumanti!

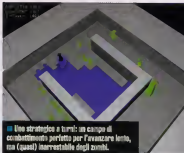
- **Sviluppatore:** Alan Gordon
- **Genere:** Strategia a turni
- **Dimensioni:** 520 KB
- **Internet:** http://snipurl.com/wple

NON fatevi ingannare dalla grafica di *Zombie City Tactics*, perché nasconde delle meccaniche tattiche che vi faranno fumare le cervella, per la gioia degli zombi affamati che vi correranno dietro!

Nel gioco si affrontano, in una battaglia strategica a turni, la milizia umana controllata dal giocatore e un esercito di famelici zombi affidato alla CPU. Tre i tipi di unità disponibili, da posizionare al meglio per affrontare il temibile nemico sia dalla distanza, sia nei combattimenti ravvicinati.
Ma anche gli zombi hanno le loro carte strategiche da giocare, partendo dai punti d'ingresso multipli che si aprono sulle varie mappe (moltissime quelle disponibili) e arrivando ai diversi tipi di unità su cui possono contare, dai ghoul giganti capaci di abbattere pareti ai Non Morti stealth praticamente invisibili. Cercate, quindi, di preservare accuratamente il vostro cervellino, l'arma migliore per sconfiggere (e ingolosire!) i famelici nemici di *Zombie City Tactics*.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file **zct.zip** dal sito **http://snipurl.com/wple**.
2. Estraete il file **zct.zip** in una cartella a piacere.
3. Lanciate il file **zct.exe** contenuto nella cartella d'installazione.

Le sputafuoco non servono a molto contro i Non Morti, meglio affidarsi alla materia grigia.

Uno strategico a turni: un campo di combattimento perfetto per l'avanzare lento, ma (quasi) inarrestabile degli zombi.

VERDETTO
Uno strategico in cui occorre usare il cervello, e preservarlo dalle orde d'insaziabili zombi.

Mod per Freespace 2

THE DERELICT

Tutti in campagna, spaziale s'intende.

- **Sviluppatore:** Hard Light Productions
- **Genere:** Simulazione spaziale
- **Dimensioni:** 176 MB
- **Internet:** www.hard-light.net

COME abbiamo già avuto modo di sottolineare, *Freespace 2* rappresenta una vera pietra miliare dei giochi spaziali su PC.

Ricordiamo, a chi se lo fosse perso, che ora tale capolavoro è disponibile in Rete gratuitamente (per esempio, collegandosi al sito **www.freespacezone.net**). Una ragione in più per scaricarlo in tutta fretta è la riedizione riveduta e corretta di *The Derelict*, una campagna spaziale aggiuntiva che vale la pena di provare. Prodotta dalla community orbitante intorno a Hard Light Productions, si tratta di un'intera avventura supplementare, tirata letteralmente a lucido rispetto alla versione uscita un annetto fa, e impreziosita da un doppiaggio di qualità professionale completamente rimasterizzato (in inglese e suddiviso in diversi file per essere scaricato più agevolmente, viste le ragguardevoli dimensioni).

Un'occasione da cogliere al volo (spaziale) per riscoprire una delle stelle del firmamento videoludico come *Freespace 2* di Volition.

INSTALLAZIONE

1. Se non possedete *Freespace 2* potete scaricarlo gratuitamente da **www.freespacezone.net**. Da **www.hard-light.net** scaricate, invece, il file **DerelictSCP.rar**.
2. Estraete l'archivio **DerelictSCP.rar** nella cartella d'installazione di *Freespace 2*.
3. Lanciate il gioco e scegliete **Derelict** nel menu campagna.

Freespace 2 tiene fede al suo nome, essendo ora gratis ("free", in inglese) e ambientato nello spazio.

VERDETTO
Un'appassionante campagna extra tirata a lucido, per una pietra miliare degli sparatutto spaziali su PC.

Gioco completo

TRACKMANIA UNITED

Tornano i Giochi Senza Frontiere, ma questa volta hanno un motore da mille cavalli sotto il cofano!

Le traiettorie sono fondamentali, quindi durante le gare non sono calcolate le collisioni.

Come al solito, la struttura delle piste è a dir poco improbabile.

- **Sviluppatore:** Koch Media
- **Genere:** Nadeo
- **Percentuale di completamento:** 80%
- **Internet:** www.trackmaniaunited.com

LA serie *TrackMania*, pur non essendo famosa come meriterebbe, si è guadagnata un posto in prima fila nel cuore di molti appassionati di PC.

Il motivo è semplice: ogni singolo episodio si è rivelato valido, originale e allo stesso tempo economico (tanto da guadagnarsi sempre il bollino "Un vero affare" di GMC). *TrackMania* ha sempre fatto leva sulla giocabilità estrema, senza ricorrere agli effetti speciali della grafica e ignorando i budget da capogiro della concorrenza. Ora, i ragazzi di Nadeo sono pronti a compiere il grande passo, aprendosi finalmente al mondo dell'online. I più attenti, probabilmente, faranno notare che già negli scorsi *TrackMania* c'era la possibilità di sfidarsi sulla Grande Rete, ma solo con *TrackMania United* questo concetto verrà portato alle estreme conseguenze.

Lo abbiamo scoperto partecipando alla beta del gioco che, pur nella sua incompletezza, rivela già la solida struttura su cui poggerà il prodotto definitivo. Al primo avvio si creerà il classico profilo, personalizzando le proprie vetture e specificando la nazione e la regione di provenienza. Questi dati non servono a soddisfare la curiosità degli sviluppatori, bensì a facilitare la creazione di comunità affiatate, con delle classifiche specifiche e con la possibilità di organizzare eventi personalizzati. I più abili cercheranno di esibirsi in performance veloci e prive di errori, in modo da spiccare sui tabelloni di tutto il mondo, mentre i più tranquilli potranno semplicemente godersi i frutti del fitto gruppo di appassionati che auspicabilmente si verrà a creare. Infatti, grazie al potente editor di livelli, tutti saranno in grado di sbizzarrirsi nel creare nuove piste, che potranno essere rese pubbliche e fatte scaricare gratuitamente ai giocatori sparsi per il Globo. L'unica spesa da affrontare sarà legata ai Copper, i crediti virtuali che si guadagnano durante le gare. È un sistema furbo, che premia la costanza e stimola a dare il massimo in ogni momento.

La grafica non è da capogiro, ma è colorata e ricca di stile.

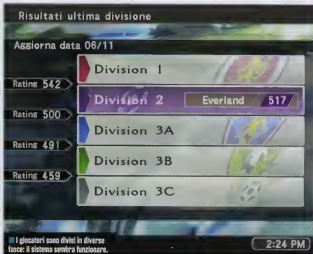
Per il resto, i tratti fondamentali di *TrackMania* sono rimasti invariati, dalla fisica assurda, che consente di frenare e accelerare anche durante i salti, alle piste dalle strutture improbabili. L'altro dato interessante è che *United* è stato sì concepito per dare il massimo nel gioco online, ma che anche chi preferisce le esperienze offline troverà ore di divertimento ad alto contenuto di ottani. Insomma, non vediamo l'ora di mettere le mani su una versione definitiva.

GIOCHI COMPUTER

GENERE: SIMULATORE DI CALCIO

Giocato in multiplayer

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Al terzo tentativo, il team capitanato da Shingo Takatsuka ha centrato la porta!

I giocatori sono divisi in diverse fasce: il sistema sembra funzionare.

- **Casa:** Konami
- **Sviluppatore:** Konami
- **Distributore:** Halifax
- **Provato su:** Nat 06 8½
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,5 GB connessione a Internet
- **Internet:** www.konami-europe.com/gs

I programmatori giapponesi di Konami hanno dovuto fare i conti con il fenomeno del gioco online, cresciuto esponenzialmente negli ultimi anni.

Ciò li ha "costretti" ad adeguare il proprio titolo calcistico alle nuove esigenze dei netgamer.

"Con un discreto numero di persone, il lag peggiora leggermente rispetto al normale uno contro uno"

L'esperimento con *PES 4* è stato decisamente sfortunato, sia per l'impostazione generale che prevedeva il collegamento tramite IP diretto, sia per il "netcode" non particolarmente raffinato. Con *PES 5* la situazione è migliorata: server centralizzati, ottimo seguito, ma ancora diversi problemi (classifiche pressoché inutili, lag diffuso).

Eravamo curiosi di capire se *PES 6* potesse lasciarsi alle spalle tutte le critiche e portare il calcio in salsa giapponese su livelli di eccellenza anche in ambiente multiplayer.

La risposta è positiva, ma con qualche riserva. Lo schema è rimasto pressoché identico rispetto a *PES 5*: stessa modalità di registrazione, stesse schermate d'accesso al servizio, addirittura stesse musiche di accompagnamento (è diversa solo l'immagine di sfondo). Purtroppo, all'ingresso dei server si ha la prima brutta notizia. Gli italiani, ancora una volta, sono affiancati a un altro popolo: dopo gli spagnoli in *PES 5*, è la volta dei polacchi. Ognuno dei nove server può ospitare mille persone, cento per ciascuna delle dieci lobby da cui sono composti. E purtroppo, altra brutta notizia, le lobby espressamente dedicate agli italiani possessori di PC nel server di riferimento sono solo tre: due per il gioco "competitivo" e una per le amichevoli. Davvero troppo poche. Per fortuna, le frontiere sono aperte e si può saltellare liberamente tra i restanti server, anche in quelli che comprendono le stanze dedicate ai giocatori della versione PlayStation 2. Tramite la modifica di un'opportuna opzione, infatti, sarà possibile giocare anche contro gli amici equipaggiati con la console di casa Sony.

Entrando nel gioco vero e proprio, il sole torna a splendere sui joypad. Il lag è stato notevolmente ridotto rispetto al passato, nonostante la permanenza del "vecchio" sistema di host (un tempo ciascuno). Il gioco è fluido e divertente, la manovra scorre con piacere e senza il tormento di dover anticipare i comandi per rimediare ai fastidiosi ritardi nel collegamento.

Nessun problema nemmeno quando la partita è seguita da altre persone. Con *PES 6* è possibile fare da spettatore a un match online, a condizione di essere presenti nella stanza nel momento in cui inizia l'incontro. È rimasta immutata

La lobby, dove è possibile disputare partite senza limitazioni

Giocare online non è molto diverso da quanto accadeva in *PES 5*.

l'acquisizione di punti dopo le partite, che è stata affiancata dal cosiddetto rating: sarà quest'ultima classifica, anch'essa variabile in base ai risultati ottenuti, a determinare l'appartenenza a una delle cinque fasce in cui sono suddivisi i giocatori online (a partire dalla più bassa: Divisione 3C, 3B, 3A, 2 e 1).

Le altre grandi novità del comparto online si chiamano Competizioni e Gruppi. Le prime sono dei tornei creati dalla stessa Konami, a intervalli più o meno regolari durante il giorno. Entro un certo orario, i partecipanti devono iscriversi tramite il menu presente nella schermata di lobby, dopodiché vengono sorteggiati degli avversari casuali tra gli altri iscritti e, alla fine del torneo, il vincitore viene insignito di un titolo che apparirà nel profilo personale a imperitura memoria.

I club o le nazionali da impiegare, in base alle regole stabilite, vengono scelte dall'utente seguendo un metodo preciso: ogni torneo fornisce un numero fisso di stelle con cui si possono "comprare" i team, suddivisi per fasce (il Milan e il Brasile "costeranno" più stelle rispetto all'Ascoli o all'Albania).

La funzione Gruppi, invece, consente di creare dei veri e propri clan di *PES 6*. All'inizio, ogni gruppo potrà contare in non più di dieci iscritti, ma con l'aumentare del punteggio i posti disponibili possono arrivare fino a 30. Il modo migliore per migliorare la classifica del proprio gruppo è quello di sfidare gruppi rivali in avvincenti sfide 2 contro 2.

Durante le partite online con *PES 6* è anche consentito comunicare in qualsiasi momento, semplicemente scrivendo sulla tastiera, pur mantenendo la possibilità di usare delle frasi rapide associabili a specifici tasti funzione. Beffeggiare un amico che vi ha appena regalato un gol con un retropassaggio sbagliato al portiere è sicuramente divertente! E lo spasso aumenta se si gioca in tanti: da questa stagione, infatti, con *PES 6* online è possibile trovare fino a otto persone in uno stesso incontro (due utenti per ogni postazione, con un massimo di quattro PC connessi). Organizzare una partita del genere potrebbe accadere raramente, ma al momento sono tanti i match disputati tra due coppie di giocatori: una delle configurazioni preferite dagli appassionati. Con un discreto numero di persone, il lag peggiora leggermente rispetto al normale uno contro uno, ma il tutto sembra non compromettere la giocabilità complessiva del titolo. A meno che non ci si metta la stessa Konami. È doveroso segnalare che, dopo l'uscita del titolo, i disagi riscontrati dagli utenti sono stati parecchi: server chiusi per ore, tempi d'accesso infiniti, disconnessioni a metà partita, numerosi risultati registrati erroneamente, e così via. Questo preoccupa i numerosi fruitori del servizio (quasi 80.000, nel momento in cui scriviamo), anche se i riscontri positivi avuti dopo i primi dieci tormentati giorni fanno ben sperare per il futuro.

Paolo "Everland" Dessì

VERDETTO

Poco lag uguale tanto divertimento. Se la manutenzione del server sarà costante, *PES 6* avrà colmato la sua lacuna nel multiplayer.

GUIDA ALLA MODALITÀ ONLINE

La procedura per entrare nel mondo di *PES 6* online è identica a quella dello scorso capitolo. È necessario inserire (in maiuscolo!) il proprio codice di registrazione, presente sul retro del manuale, nella pagina Web **https://pes6web.winning-eleven.net/pes6ec/reguser/**. Fatto questo, sarà necessario impostare una password da utilizzare per accedere al servizio attraverso il menu Rete, dalla schermata principale di *PES 6*. La conferma dell'avvenuta registrazione comparirà istantaneamente e sarà possibile provare subito l'ebbrezza di un "doppio" online, due contro due, con i vostri amici sparsi per il mondo!

L'interfaccia non si discosta dalla versione precedente del titolo, per cui i fruitori della modalità online di *PES 5* non avranno difficoltà a navigare con le vele spiegate tra i vari menu. Dopo il primo accesso, in cui si dovrà creare un profilo (fino a un massimo di tre) per la registrazione delle statistiche di gioco, la rotta da percorrere sarà sempre la stessa: selezionare un server tra i nove disponibili, scegliere una lobby tra le dieci presenti in ogni server e catapultarsi all'interno del menu Stanza sfida, per cercare qualche avversario da affrontare. Ogni stanza presenta delle icone: lucchetto, se è necessaria una password; pallone, se una partita è già in corso; omini stilizzati, per sapere il numero di persone presenti in una stanza senza dovervi entrare (il limite è di quattro). In alternativa, c'è il menu Partita Rapida, per far scegliere al server un contendente subito disponibile, con requisiti di rating o punteggio impostabili dall'utente. Grande attenzione va riposta anche ai menu Gruppo e Competizione.

Tra gli altri menu della schermata di lobby potranno tornare utili anche quello per impostare il gamepad, il suono e la possibilità di incontri multipiattaforma (contro utenti PS2), oltre alle solite opzioni riguardanti la lista amici, le proprie statistiche, la posizione nel ranking e le frasi modificabili da impiegare in chat tramite comandi rapidi.

GENERE: RTS

Giocato in multiplayer

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR - DARK CRUSADE

La crociata nera è iniziata: Tau e Necron arrivano all'alba della guerra.

FATTA LA LEGGE, TROVATO L'INGANNO...

... Un proverbio tutto italiano per avvisare i lettori di GMC di un bug abbastanza fastidioso che affligge *Dark Crusade*, se si è in possesso dei due titoli precedenti. Basterà possedere i CD-Key di *Dawn of War* e *Winter Assault* per sbloccare, nella campagna multiplayer, le razze peculiari di questi due capitoli. Finita l'installazione di *DC*, quindi, si può procedere all'inserimento di queste chiavi e si riuscirà poi giocare con le fazioni classiche anche online. Attenzione, però, a non disinstallare gli altri due giochi, perché ciò provocherà la perdita "non recuperabile" di tale possibilità. Sarà necessaria una nuova, tripla installazione. Questo non era stato previsto da Relic, infatti si è scatenata una piccola polemica sui forum ufficiali della software house. Insomma, se state scartando avidamente la confezione di *Dark Crusade*, ricordate di non disinstallare alcunché.

Difendere la propria base tramite le torrette Necron non è semplice: gli eroi di questa fazione, però, sanno essere letali.

- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** Relic
- **Distributore:** Halifax
- **Provato su:** Nat 06, 8
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Directx 9.0c, 3,5 GB HD, Win XP, connessione a Internet
- **Internet:** www.dow-darkcrusade.com

Le difese fisse degli edifici Tau non sono così potenti. Bisogna utilizzare le truppe per opporre resistenza.

DA tre anni, la serie di *Warhammer 40.000: Dawn of War* sta facendo concorrenza ai colossi di Blizzard o Microsoft con risultati altalenanti, soprattutto in modalità online.

Nulla su Internet risulta comparabile a *Starcraft* o *Warcraft 3*, però il titolo futuristico di Relic ha tante buone idee ed eccoci a esaminare in multiplayer un nuovo episodio tratto dal boardgame di Games Workshop ambientato nel 41 millennio, con interessanti rivoluzioni di gameplay.

"In multiplayer soffre del solito difetto: manca di bilanciamento"

Prima fra tutte la possibilità di giocare *Dark Crusade* online senza acquistare alcun capitolo precedente.

Chi si trovasse in questa situazione potrà selezionare solamente Tau e Necron, le due razze che si aggiungono a Space Marine, Caos, Eldar, Orki (provenienti dal gioco base) e Guardia Imperiale (presente in *Winter Assault*, espansione dello scorso anno), senza nessun obbligo di possedere le scatole originali dei due titoli già usciti. Sbloccare la possibilità d'impersonare le altre fazioni, inoltre, sarà semplice: basterà inserire i CD-Key originali degli altri prodotti della serie *Dawn of War*.

Le novità non finiscono qui e la più eclatante è - senza dubbio - il funzionamento "fuori dagli schemi" della razza dei Necron. I Non Morti del futuro utilizzano come risorsa solo l'energia, e tale impostazione dà vita a uno stile di gioco completamente inedito, decisamente appagante da padroneggiare. *Dark Crusade*, però, sembra soffrire del solito difetto accusato dai titoli Relic al momento del loro debutto: la mancanza di bilanciamento.

Certe strategie, infatti, risultano imbattibili su alcune mappe e questo aspetto inficia pesantemente la longevità del suddetto titolo che, altrimenti, sarebbe l'ideale prosecuzione di *Starcraft*, il miglior RTS multiplayer mai creato. Comunque, per tutti gli appassionati di strategia online, *Dark Crusade* risulta un acquisto più che obbligato, anche perché ormai la serie *Dawn of War* pare essere diventata disciplina ufficiale dei World Cyber Games. Padroneggiare al meglio le razze Tau e Necron potrebbe valere un viaggio a Seattle il prossimo anno o anche un premio da 25.000 dollari.

Per chi non ha voglia di fantasticare tanto, *Dark Crusade* resta un gioco che garantirà molte ore di sano divertimento elettronico, rigorosamente multiplayer. GIOCHI COMPUTER

Crea una nuova missione per

OPERATION FLASHPOINT

Come creare un campo di battaglia grazie all'OFP Mission Editor.

INTRODUZIONE

1 *Operation Flashpoint* non è solo un bel gioco, ma anche una magnifica piattaforma software per confezionare le proprie campagne belliche. Oltre al flessibile *OPF Mission Editor* incluso, la corposa comunità affezionata al gioco Bohemia Interactive ha sviluppato altri tool utili all'assemblaggio di mappe, come i Dynamic AI Creator script di Mapfact, perfetti per confezionare battaglie casuali interconnesse.

PREPARAZIONE

2 Una volta recuperato l'archivio **DAC_v1_Eng.rar**, estraetelo nella cartella **\Programmi\Codemasters\Operation Flashpoint\Users*vostro profilo in OFP*\missions**. Ora, localizzate il file **cti_markers.pbo** appena estratto e spostatelo in **\Programmi\Codemasters\Operation Flashpoint\Addons**. Tra i file estratti trovate anche diversi **pdf** in inglese che approfondiscono l'utilizzo del tool.

MISSIONE TUTORIAL

3 Lanciate il gioco ed entrate nel **Mission Editor**. Cliccate su **Load**, selezionate **Everon** e quindi la missione **_DAC_01_OneZone**. Si tratta di una missione dimostrativa assemblata da Mapfact per illustrare le funzioni principali del suo Dynamic AI Creation. Cliccate su **Preview**, quindi su **Continue**. Premete **M** per visualizzare la mappa, dove la freccia indica la vostra posizione e i puntini colorati quelle dei nemici.

WAYPOINT E UNITÀ

4 Gli script DAC si occupano in maniera automatica dell'allocazione dei waypoint (che definiscono i movimenti delle unità sul campo di battaglia) e della generazione delle unità stesse. Tutto ciò che dovete specificare voi è il tipo e il numero dei gruppi di unità che volete inserire, il numero totale di waypoint da assegnare e l'ampiezza della zona interessata dalle attività belliche. Vediamo come fare.

QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: 1 ora

COSA SERVE?

- Una copia di *Operation Flashpoint: Resistance*.
- L'*OFP Mission Editor*, incluso nel gioco.
- Gli script *Mapfact Dynamic AI Creator*, disponibili all'indirizzo **www.mapfact.net/include.php?path=content/download_eng.php&contentid=487**

RISORSE

- Sito d'informazioni (in inglese): **http://ofp.info**

Forum dello sviluppatore (in inglese): **www.flashpoint1985.com/cgi-bin/ikonboard311/ikonboard.cgi**

Sito di editing (in inglese): **www.ofpec.com**

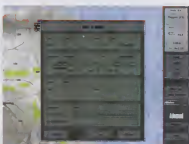
NUOVA MISSIONE

5 Cliccate su **Clear** per ripulire la schermata dell'editor. Identificate sulla mappa il punto dove iniziare la missione, o selezionate una nuova isola. Fate doppio clic sulla mappa e posizionate un **West Soldier**, nominandolo **s1** e definendo il suo controllo su **Player**. Salvate la missione in **user missions** chiamandola **GMC_DAC_map**. Uscite dal gioco e in Esplora Risorse tornate in **\Programmi\Codemasters\Operation Flashpoint\Users*vostro profilo in OFP*\missions**.

ACCESSO AGLI SCRIPT

6 Individuate la cartella chiamata **DAC**, cliccate col tasto destro del mouse e selezionate **Copia**. Ora dovete fare **Incolla** nella cartella **GMC_DAC_map** creata in **missions**. Così facendo, la vostra missione potrà utilizzare i DAC script. Lanciate il gioco e caricate la vostra missione nell'editor. L'obiettivo è creare una missione all'interno di una zona di guerra in cui si affrontano due eserciti creati automaticamente: East e West.

ESERCITI CONTRAPPOSTI

7 Ciascuna delle due fazioni deve comprendere un'unità speciale detta Dummy. Scegliete due punti distanti sulla mappa e posizionatevi due soldati, denominandoli **W_Dummy** e **E_Dummy**. Assicuratevi che il loro controllo sia settato su **unplayable**, che siano distanti dal centro della mappa e che non possano vedersi l'un l'altro. Navigate per la mappa tornando all'area definita per la vostra missione, e individuate un possibile campo di battaglia.

DEFINIZIONE DEGLI SCRIPT

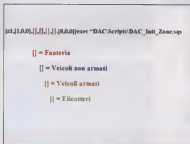
8 Cliccate su **Triggers** e fate doppio clic sul centro del campo di battaglia. Nella finestra che appare, precisamente nel campo **on Activation**, inserite **[z1,[1,0,0],[],[],[],[],[0,0,0]]exec "DAC\Scripts\DAC_Init_Zone.sqs**.
In **Activation**, inserite **Repeatedly**, in **Condition** digitate **Time > 1** e definite l'area di spawn della vostra armata tramite i parametri **Axis a** e **Axis b**.

[z1,[1,0,0],[],[],[],[],[0,0,0]]exec "DAC\Scripts\DAC_Init_Zone.sqs

[] = Fanteria

[] = Veicoli non armati

[] = Veicoli armati

[] = Elicotteri

SIGNIFICATO DEGLI SCRIPT

9 Ciascuna delle parentesi quadre inserite nel campo d'attivazione ha un proprio significato legato a specifiche unità, come descritto in figura. In ogni parentesi [] vanno inseriti quattro valori: rispettivamente, il numero di gruppi di quell'unità, il numero di componenti per ogni gruppo, il numero totale di waypoint generati e il numero di waypoint assegnati a ogni gruppo (per esempio **[5,2,50,6]**)

INSERIMENTO ALLEATI

10 Per inserire nella mappa delle forze alleate, create un'altra zona di attivazione come fatto prima, cliccando su **Triggers** e inserendo **[z2,[1,0,0],[],[],[],[],[1,0,0]]exec "DAC\Scripts\DAC_init_Zone.sqs** nel campo **Activation**. Notate come, rispetto allo script precedente, stavolta l'ultima parentesi quadra contenga un **1**, indicando che si sta definendo un esercito diverso.

SALVATAGGIO DELLA MISSIONE

11 Salvate la missione e passate al desktop con **Alt+Tab**. Tornate alla cartella **missions** e individuate il file **DAC_Config_Creator.sqs** nella cartella **DAC**. Apritela con il **Blocco Note**, cercate la linea **DAC_Marker** e cambiate il relativo parametro in **false**. Salvate, tornate all'editor con **Alt+Tab** e cliccate su **Preview**. Alla fine, potete esportare la missione appena assemblata cliccando su **Save** ed **Export to Single Missions**.

TEST DELLA MISSIONE

12 Così com'è, la missione non ha obiettivi specifici, ma si tratta semplicemente di sopravvivere cercando di eliminare più nemici possibile. La I.A. si occupa giudiziosamente delle manovre tattiche delle unità, ma solo un utilizzo più profondo degli script è in grado di mostrare tutte le sue potenzialità strategiche. Per chi conosce l'inglese, quindi, è caldamente consigliata una lettura a **pdf** e file **readme** inclusi.

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Alex" Holm

Nato per uccidere

La fuga di Subject 617 da un laboratorio supersegreto del governo ha mobilitato gli agenti della I.R.I.S. in una caccia all'uomo senza tregua. Il giocatore di *Hidden* per *Half-Life 2* potrà decidere se vestire gli invisibili panni di "progetto 617" o di una delle tre guardie che gli daranno la caccia. Tuttavia, la preda, oltre a un arsenale minimo costituito da un pugnale e tre piccole bombe, disporrà di notevoli abilità atletiche e di mimetizzazione, e ciò la trasformerà inevitabilmente nel vero cacciatore. I tre soldati, infatti, dovranno collaborare strenuamente per riuscire a individuare, tra le tenebre delle ambientazioni, l'ombra di 617 e solo allora potranno sfoderare il loro arsenale ultra-tecnologico. *Hidden* è finalmente disponibile per essere testato da tutti gli appassionati dei giochi stealth.

- **Gioco Richiesto:** Half-Life 2
- **Sito di Riferimento:** www.hidden-source.com

Deathmatch vecchia scuola

Nella nostra rubrica abbiamo sempre trattato progetti innovativi, volti a sperimentare nuove formule di intrattenimento. Tuttavia, arriva un momento in cui riemerge il nostro spirito di appassionati di sparatutto. In *UT Xpanded Multi Player* l'obiettivo del giocatore sarà semplicemente quello di togliere di mezzo il maggior numero di avversari, cercando di subire il minor numero di perdite. Ciò che ci ha maggiormente colpito di questo Mod è l'accurato bilanciamento della potenza di fuoco delle armi e la scelta di apportare alcune interessanti modifiche alle vecchie mappe di *Unreal Tournament 2004*.
Il risultato è un perfetto mix di azione e divertimento!

- **Gioco Richiesto:** Unreal Tournament 2004
- **Sito di Riferimento:** www.free-monkey.com/main/index.php

Ritorno alle origini

Alcuni fan di *Command & Conquer* non sono riusciti a "digerire" la nuova conformazione di gioco vista in *Generals* e nella sua espansione. Tra questi annoveriamo anche il Red Alert 3 Team che, dopo un periodo di pausa, ha ripreso celermente i lavori di realizzazione del proprio "seguito ideale" per la serie, nella speranza di renderlo disponibile entro Natale. Il gioco offrirà una ricca campagna single player composta da sedici missioni: cinque per gli alleati (Germania, Gran Bretagna e Francia), sei per le truppe sovietiche e cinque per quelle del terribile Yuri. I mezzi e le strutture saranno i medesimi dei primi episodi e, al momento, non sono previste novità. Sul sito ufficiale del RA3 Team (completamente in russo) è possibile scaricare un primo demo, con ben due missioni.

- **Gioco Richiesto:** C&C Generals+Zero Hour
- **Sito di Riferimento:** http://redsys.ru/

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno del CD/DVD di GMC! gmcareadesign@futureitaly.it

Mondi virtuali

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Il nostro inviato nelle Outland, [GMC] Roneth, ci racconta come sta andando la sua esperienza con la beta di The Burning Crusade.

GLOSSARIO

Comprendere il gergo dei giocatori di MMORPG, a volte, può non essere immediato. Se intendete giocare online, però, è indispensabile scoprire come dire le cose nel modo giusto, altrimenti verrete bollati come "noob" (novellini).

Droppare: Da "drop", gettare. Quando si uccide un mostro, questo lascia a terra (o "droppa") uno o più oggetti.

Gruppare: Da "group", fare gruppo. Vuol dire unirsi ad altri giocatori.

Grindare: Con questo termine, si intende fare esperienza uccidendo mostri controllati dalla I.A., evitando le quest. Fare esperienza fine a se stessa.

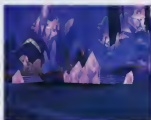
Farmare: Da "Farm", fattoria. Ripetere un'operazione in modo ossessivo, per guadagnare denaro o un certo tipo di oggetto.

PvP e PvE: Da "Player vs Player" (giocatore contro giocatore) e "Player vs Environment" (giocatore contro "ambiente", i mostri). Indica il tipo di combattimento. Nel primo caso, si combatte contro altri giocatori umani, nel secondo contro mostri controllati dall'intelligenza Artificiale.

Istance: "Stanza da gioco". Una zona dove entrate solo voi e il vostro gruppo, una specie di area personale dove agirete indisturbati.

Imba: Da "unbalanced", non bilanciato. Si intende un oggetto (normalmente un'arma) particolarmente non bilanciato, quindi troppo forte o troppo debole.

Il picchetto d'Onore delle Guardie a Silvermoon (capitale dei Blood Elves).

Eccoci catapultati nella lotta eterna contro la Burning Legion!

HO esplorato le Outland con il mio personaggio (uno Shadow Priest). Sono arrivato fino al livello 67, in quanto non è possibile andare oltre, visto e considerato che Blizzard non ha ancora completato le "zone" dei livelli 68-70. Il mio priest ([GMC]Roneth) è vestito con il Tier 2.5 (del Temple of Ahn'Qiraj) e qualche pezzo preso nello splendido BlackWing Lair: tutto quello di buono che uno Shadow Priest, attualmente, può equipaggiare.

Iniziamo parlando dell'esperienza da farsi per raggiungere il livello 67. Le quest sono davvero facili da affrontare in solitario: i mostri, anche se superiori di 1 o 2 livelli, li farete fuori senza nessun problema. Anche le quest "Elite" sono abbastanza semplici, al massimo potrete **gruppare** una o due persone e procederete senza intoppi.

Se, invece, vorrete solo **grindare**, sarete liberi di farlo, in quanto troverete facilmente cibo e acqua di ottimo livello da qualsiasi trade vendor (ed era ora!) in ogni villaggio: zero tempi morti, fortunatamente. Per quanto riguarda le quest dentro le **istance**, in questo caso avrete bisogno di un gruppo completo per affrontarle, anche perché in alcuni dungeon i mostri saranno proprio tosti.

Già dalla prima zona delle Outland (Hellfire Citadel), avrete che fare con diverse **istance**: se vorrete affrontarle con i vostri amici, vi divertirete di sicuro e in più **dropperete** degli oggetti certamente superiori a quelli delle singole quest non "istanziate". Anche l'esperienza è migliore nelle **istance** a causa della quantità di mostri da uccidere. Inoltre, potrete fare le **istance** da cinque persone in modalità "difficile": questa opzione farà sì che ogni "boss" ucciso vi darà un drop supplementare (badge). Una volta raccolti un certo numero di badge, consegnandoli a G'eras nelle città di Shattrath vi guadagnerete una ricompensa "epica".

Dal livello 65, ho iniziato a cambiare qualche componente del mio vecchio equipaggiamento, anche perché alcune quest "Elite" vi daranno delle ricompense molto interessanti, superiori a quelle di Blackwing Lair e The Temple of Ahn'Qiraj – ma non a quelle di Naxxaramas. Purtroppo, le zone "Superiori" (livello 68-70) non sono ancora praticabili. Appena saranno aperte, vi faremo sapere. Per ora, "Lok'Tar Ogarr, amici"!

OGGETTI LVL 60 DA BUTTARE?

Durante le avventure in *The Burning Crusade*, ci si accorge ben presto che tutti gli oggetti per cui si è "sudato" per circa due anni dovranno essere sostituiti con altri, nuovi e molto più potenti. Che dire di questa scelta di Blizzard? Alcuni la ritengono un errore, visto che non premia i giocatori "professionisti" di lunga data. Personalmente, sono dell'avviso che sia normale, in un MMORPG, cambiare di continuo l'equipaggiamento – starà a voi decidere se farlo tramite **PvE** o **PvP**. In ogni caso, si tratta di ore e ore di ottimo divertimento!

PvP E Rank

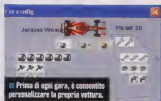
Parlando di PvP, dimenticate il vecchio discorso del "rank". D'ora in poi, il tutto verrà fatto tramite l'acquisizione di mark (gettoni). Ci saranno due tipi di PvP: uno "outdoor" (quindi all'aperto) e uno "istanziato" (Arena). Per quello "outdoor", alcune zone nelle Outland avranno degli edifici conquistabili, queste daranno dei bonus alla vostra fazione finché rimarranno di vostra proprietà. Inoltre, completando le dovute quest (ripetibili), prenderete dei mark. Altro modo per racimolare mark è quello di uccidere un nemico vicino a una delle zone conquistabili. Consegnando i mark ai PNG giusti, riceverete una bella ricompensa. Per l'Arena, dovrete creare un team di persone (da due a cinque) e sfidarne un altro, in una grandissima arena.

Per ogni vittoria/sconfitta vi verranno consegnati dei mark. Collezionatene qualche migliaia e riceverete un oggetto "Epico".

Mondi virtuali

FORMULA DADO

Formule Dé Online *è un gioco per PC freeware che ricostruisce alla perfezione l'omonimo gioco da tavolo di gare automobilistiche.*

Prima di ogni gara, è consentito personalizzare la propria vettura.

IL gioco da tavolo "Formule Dé", pubblicato negli Anni '90 dalla società francese Decartes Editeur e ispirato al rombante mondo della Formula Uno, è rapidamente diventato un classico.

I partecipanti, da due a 10, simulano un gran premio automobilistico usando dadi e segnalini, muovendo questi ultimi su enormi mappe coloratissime che riproducono i circuiti più famosi di tutto il mondo. Ora, *Formule Dé Online* consente di rivivere le stesse emozioni sul PC, gareggiando da soli contro la I.A. o insieme ad altri giocatori via Internet.

L'idea base del gioco è molto semplice: le monoposto, all'inizio di ogni turno, decidono quale marcia adottare per quella frazione del percorso. Si può salire di una rispetto al turno precedente o scalame fino a tre. In base alla marcia scelta, viene lanciato un dado appropriato, che indicherà di quante caselle la vettura *dovrà* spostarsi sul tabellone.

Abbiamo enfatizzato "dovrà" in quanto, come in una gara vera, saettare costantemente al massimo non è una tattica realmente consigliabile, soprattutto in prossimità delle curve. Queste sono di vario tipo, alcune più "strette" altre più dolci, ma tutte, inevitabilmente, puniscono il corridore avventato che le imbocca a velocità eccessiva. D'altro canto, una tattica troppo prudente rischia di fare arrivare in fondo alla gara sani e salvi, ma ultimi.

"Pronti? Via!" a San Marino, e già si rischia l'incidente alla partenza.

Le vetture sono caratterizzate da un certo numero di "punti caratteristica" distribuiti nel motore, nei freni, nella benzina e nelle gomme. Ogni volta che si rischia qualcosa di grosso, e va male, uno o più di questi punti vengono "bruciati": per esempio, scalare le marce troppo in fretta può rovinare il motore, mentre una frenata disperata vi terrà in pista a scapito delle gomme.

Formule Dé Online è tutto qui, eppure riesce a essere un titolo straordinariamente avvincente.

Il gioco simula tempo atmosferico, "traiettorie" (ogni variante può essere affrontata più o meno bene), soste ai box, qualificazioni, scuderie e vari tipi di incidenti. Dal sito ufficiale (**http://formulede.online.free.fr/index.php**) si possono scaricare, oltre al programma, tutte le mappe dei circuiti, inclusi Monza, San Marino, Silverstone, Monaco, il Nürburgring e tanti altri. La comunità online è molto fervida, e pressoché ogni settimana vengono organizzati tornei ed eventi.

GIOCHI COMPUTER

SUL TRACCIATO

Il catalogo dei circuiti per *Formule Dé Online* include Barcellona, Budapest, Buenos-Aires, Daytona Beach, Elkhart Lake, l'Estoril, Hockenheim, Indianapolis, Interlagos, Kyalami, Long Beach, Melbourne, Monaco, Monterey, Montreal, Monza, Nevers Magny-Cours, Nürburgrin, Sakhir, San Marino, Sepang, Shangai, Silverstone, Spa-Francorchamps, Suzuka, Zandvoort e Zeltweg. Il gioco è disponibile in italiano (selezionabile da Options all'interno del menu Edit), e anche per plattaforme Macintosh e Linux. È completamente gratuito. Il sito ufficiale http://formulede.online.free.fr/index.php è in lingua francese e per procedere al download bisogna cliccare su Téléchargements, nella barra a sinistra (General) o nelle tag in alto.

Il reame incantato

***Realmspeak* (http://magicrealm.dewkid.com/rspeak/realmspeak.htm) è la conversione per PC di un famosissimo gioco da tavolo di Avalon Hill risalente alla fine degli Anni '70: "Magic Realm". Di fatto una sofisticata simulazione di "regno incantato" ispirata al famoso GdR "Dungeons & Dragons", questo titolo vede uno o più giocatori addentrarsi tra le foreste lussureggianti, i picchi vertiginosi e le rovine infestate da mostri che racchiudono i tesori di un'antica civiltà scomparsa. Ogni partecipante sceglie quale interpretare tra i numerosi personaggi fantasy disponibili (dal Cavaliere Bianco, al Pellegrino, ai Druido, al Re delle Streghe) e, in base a tale decisione, partirà con un equipaggiamento personalizzato di armi, corazze ed eventuali incantesimi, oltre che con capacità di combattimento uniche per ogni professione. *Realmspeak* è in inglese e può essere giocato da soli o via Internet, con altri 16 eroi in carne e ossa.**

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

GMC TRUCCHI

GOTHIC 3

Modalità trucchi

Anche il più ardito degli avventurieri può trovarsi in difficoltà appena sbarcato sulle coste di Myrtana. Per usufruire di alcuni privilegi extra, vi basterà aprire con un editor di testo (come il Blocco note) il file **ge3.ini** che si trova nella cartella d'installazione del gioco (il percorso predefinito è **C:\Programmi\Gothic III\Ini**), dopo averne fatto la consueta copia di sicurezza. All'interno del listato, dovrete cercare la sezione intitolata **[Game]** e, in quel paragrafo, bisognerà modificare la variabile booleana della stringa **TestMode=false** facendola diventare **TestMode=true**. Salvate e avviate *Gothic 3*. In qualsiasi momento della partita, basterà che premiate il tasto **** per attivare la console di comando in cui inserire i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
God	Attiva l'invincibilità per il protagonista del gioco
Teach all	Permette di imparare tutte le abilità, ma abbassa tutte le statistiche del gioco a zero
Kill	Permette di uccidere il bersaglio indicato con il puntatore del mouse
Help	Mostra tutti i comandi della console
fullhealth	Ripristina l'energia del protagonista del gioco
give Cat_Armor	Aggiunge all'inventario tutte le armature
give Cat_Weapon	Aggiunge all'inventario tutte le armi
give Cat_Artefact	Aggiunge all'inventario tutti gli artefatti
control	Sposta il controllo diretto sul personaggio
watch	Sposta il controllo diretto sulla telecamera virtuale
teach STR *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore nell'attributo Forza
teach DEX *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore nell'attributo Astuzia (Abilità nella caccia)
teach INT *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore nell'attributo Intelligenza (Arti Antiche)
teach ALC *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore nell'attributo Alchimia
teach SMT *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore nell'attributo Fabbro
teach THF *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore nell'attributo Ladro
teach HP *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore nell'attributo Punti vita
teach MP *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore nell'attributo Mana
teach SP *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore nell'attributo Energia
teach LP *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quel valore di punti Apprendimento

Inoltre, attivando la modalità trucchi si sbloccherà l'uso dei tasti funzione.

TASTO	EFFETTO
[F1]	Permette di catturare un'immagine di ciò che è mostrato su schermo in quell'istante
[F2]	Fa girare il gioco in modalità finestra (non funziona sempre)
[F3]	Mostra in un angolo il valore del framerate
[F5]	Salvataggio rapido
[F6]	Velocizza il tempo di gioco
[F7]	Rallenta il tempo di gioco
[F8]	Riporta il personaggio alle sue condizioni originarie
[F9]	Caricamento rapido

DARK MESSIAH – MIGHT AND MAGIC

Modalità trucchi

Ci sono due modi per far partire la console di comando nel nuovo sparatutto di Ubisoft. Se avete installato Steam, selezionate la schermata **I Miei Giochi** e, dal menu sottostante, evidenziate con il mouse *Dark Messiah – Might and Magic*. Ora cliccateci sopra con il tasto destro e scegliete la voce **Proprietà**. Si aprirà una nuova schermata. Selezionate **Imposta Opzioni d'Avvio**, scrivete **–console** nella maschera d'inserimento testo che si aprirà e cliccate su **Ok**. Tornate alla schermata **I Miei Giochi** e fate partire il gioco dal collegamento appena modificato. Nella schermata principale noterete che sarà comparsa la console di comando. In alternativa, se avete installato solo il gioco in modalità single player potete andare nelle opzioni di gioco, selezionate la schermata **Tastiera**, cliccate sul pulsante **Avanzate** e mettete un segno di spunta sulla voce **Abilita console di comando**. In qualsiasi momento della partita, premete il tasto **** per fare comparire la maschera d'inserimento e, prima di ogni altra cosa, digitate **sv_cheats 1** per abilitare i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
god	Rende invulnerabile il protagonista
noclip	Attiva la modalità "No clip", in cui è possibile attraversare le pareti
give *nomeoggetto*	Sostituendo a *nomeoggetto* uno dei seguenti codici, apparirà sul terreno di gioco l'item associato: **item_potion_life** (Pozione per la salute); **item_potion_mana** (Pozione per il mana)

Men of Valor

Modalità trucchi

Per avere la meglio sui plotoni di "charlie" di *Men of Valor*, vi basterà premere **Tab** per far apparire la console di comando e inserire i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
dinkydau	Rende il protagonista invulnerabile ai colpi nemici
madminute	Aggiunge 999 munizioni di ogni genere alle vostre scorte

Il tommynator è l'entità più potente del gioco, ma il suo impiego toglie tutta la strategia al titolo Ensemble Studios.

notarget	Disattiva l'Intelligenza Artificiale dei nemici, che ignoreranno il vostro passaggio
mm_player_add_ skillpoints numero	Sostituendo a numero una cifra, otterrete quell'ammontare di punti Abilità
mm_player_add_ adrenaline 100	Riempie al massimo l'indicatore dell'adrenalina
mm_player_add_ gold *numero*	Sostituendo a numero una cifra, aggiungerete quell'ammontare di monete d'oro al vostro forziere
map nomemo*ppo*	Utilizzando le funzioni di completamento automatico della console di comando, potrete teletrasportarvi in tutte le aree del gioco

AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS

Modalità trucchi

Se la vita nelle americhe dovesse risultare troppo complicata, basterà premere **Invio** per far comparire la maschera di dialogo in cui inserire i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
A recent study indicated that 100% of herdables are obese	Gli animali sul terreno di gioco aumentano di peso, fomendo più unità di cibo
Give me liberty or give me coin	Aggiunge 10.000 pezzi d'oro al vostro forziere
Medium Rare Please	Aggiunge 10.000 unità di cibo alle vostre risorse
<censored>	Aggiunge 10.000 unità di legname alle vostre risorse
Nova & Orion	Aggiunge 10.000 punti di esperienza
X marks the spot	Mostra tutta la mappa
tuck tuck tuck	Fa comparire sul terreno di gioco un gigantesco Pick-up rosso, in grado di eliminare qualsiasi avversario in pochi secondi
Ya gotta make do with what ya got	Fa comparire una Bombarda Mediocre (il cannone più potente del gioco, a dispetto del nome), a fianco dell'edificio principale del vostro insediamento
Sooo Good	Ogni volta che un'unità viene eliminata, appaiono su schermo delle frasi curiose
Speed always wins	Aumenta di 100 volte la velocità di costruzione degli edifici
this is too hard	Permette di vincere istantaneamente lo scenario in cui si è impegnati in quel momento

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Modalità trucchi

In qualsiasi momento del gioco, entrate nelle opzioni con il tasto **Esc**. Selezionate la schermata **Cheats**, premete **R**, inserite una tra le seguenti password e premete nuovamente **R**. Se il procedimento sarà andato a buon fine, l'effetto del trucco sarà sbloccato nel menu soprastante e voi potrete usufruirne quante volte vorrete, selezionandolo e premendo il pulsante **Invio**:

CODICE	EFFETTO
MEDIK	Permette di riempire l'indicatore della vita di Tony
FPATCH	Aggiunge 1.000 punti all'indicatore della rabbia
AMMO	Permette di ricaricare al massimo le munizioni dell'arma impugnata da Tony
TBURGLR	Permette di riparare il veicolo su cui sta viaggiando Tony
GOBALLS	Aumenta l'indicatore di stima della gang
NOBALLS	Diminuisce l'indicatore di stima della gang
DONUT	Aumenta l'indicatore di pericolosità presso la polizia
FLYSTRT	Diminuisce l'indicatore di pericolosità presso la polizia
MARTHA	Cambia il tempo atmosferico in modo casuale
RAINY	Rende piovoso il tempo atmosferico
SHAZAM	Provoca un temporale
BLACK	Sblocca il vestito nero di Tony
WHITE	Sblocca il vestito bianco di Tony
GREY	Sblocca il vestito grigio di Tony
TUNEME	Permette di sbloccare la colonna sonora originale "The World is Yours"
DOZER	Fa apparire il veicolo Bulldozer
OLDFAST	Fa apparire il veicolo Ariel MK III
DUMPER	Fa apparire il veicolo Camion dell'immondizia
BUMMER	Fa apparire il veicolo Stampede

CAESAR IV

Modalità trucchi

Premete **Invio** in qualsiasi momento del gioco, e inserire uno dei seguenti codici nella console di comando che apparirà su schermo:

CODICE	EFFETTO
Denarii *numero*	Sostituendo a numero una cifra, si otterrà quell'ammontare di denarii nei propri forzieri
Win	Permette di vincere lo scenario che si sta giocando in quel momento

GIOCHI COMPUTER

Lords of the Realm III

Sbloccare gli scenari

Se desiderate sbloccare tutti gli scenari di *Lords of the Realm III*, premete insieme **Shift** e **Invio** in qualsiasi momento del gioco, per far comparire la console di comando. Ora digitate i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
unlock_all england	Sblocca tutti gli scenari della campagna inglese
unlock_all germany	Sblocca tutti gli scenari della campagna tedesca
unlock_all france	Sblocca tutti gli scenari della campagna francese

nel prossimo NUMERO

IMPERDIBILE!

GMC sarà in edicola con un altro grande gioco completo!

COMMANDOS 3

Il destino dell'Europa occupata dai nazisti è nelle mani di sei uomini ai vostri comandi!

Voto: 8,9/10

Voto: 8/10

Voto: 7,9/10

SOLO SU GMC!

STRANGLEHOLD

Quando i videogiochi incontrano i film d'azione – con un'intervista esclusiva al regista John Woo!

INOLTRE!

Le recensioni di Rainbow Six Vegas, Star Trek: Legacy, Oblivion: Knights of the Nine e tanti altri

SPECIALE!

I GIOCHI DEL 2007

Quali titoli aspettare l'anno prossimo!

NON PERDETE IL NUMERO DI GENNAIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN EDICOLA DA MARTEDÌ 2 GENNAIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 15

Machinima, quando il videogame diventa cinema

MACHINIMA è una contrazione di "machine cinema" e/o "machine animation". Il termine viene comunemente utilizzato per indicare i filmati creati per mezzo di computer game come *The Movies*, *The Sims 2*, sparatutto in soggettiva quali *Halo* e *F.E.A.R.* e persino mondi virtuali come *Second Life*.

Nato nella seconda metà degli Anni '90 con *Quake*, il fenomeno si è sviluppato in modo considerevole nell'ultimo lustro, anche se in Italia rimane un'attività poco praticata. Il machinima è un esempio di quello che gli autori di "Rules of Play "(MIT Press, 2004), Katie Salen ed Eric Zimmermann, definiscono "transformative play", ovvero "gioco di trasformazione". In questo caso, l'attività ludica dell'utente consiste nel trasformare un prodotto interattivo come il videogame in un cortometraggio. Del resto, il videogame si presta al meglio a manipolazioni, revisioni e modifiche. A differenza di un film, infatti, il videogioco è insieme oggetto e strumento, finzione e funzione, e può essere usato anche per creare storie inedite.

Un osservatore poco attento tenderebbe a liquidare gran parte della produzione di machinima disponibile come "adolescenziale" e priva di alcun valore artistico. Tuttavia, un simile atteggiamento rivelerebbe una profonda ignoranza della storia dei media in generale e del machinima in quanto tale. Il cinema – nato come espressione ludica e ricreativa – ha a lungo lottato per ottenere un riconoscimento da parte della critica. Il videogame sta lentamente guadagnando, non senza intense battaglie, una piena legittimità artistica e culturale. Il machinima, che segna il punto d'incontro tra cinema e videogioco, ha già conquistato l'interesse della comunità degli appassionati nonché di quella degli spettatori tradizionali – tutti i più importanti festival, da Sundance a Toronto, da Edinburgo a Roma, offrono una sezione dedicata a questa forma di cinema digitale.

Beninteso, il margine di miglioramento è considerevole: in aggiunta ai limiti di carattere estetico, gran parte dei film creati con *World of Warcraft* e con altri videogame manifestano chiare tendenze alla auto-referenzialità. I continui rimandi alle convenzioni del videogame impiegato e alle espressioni gergali degli utenti limitano l'appeal del machinima al di fuori di un ristretto numero di fan.

Non andrebbero dimenticate, però, le centinaia di proposte che si rivolgono anche un pubblico non specialistico. È il caso di "Edge of Remorse", il film che si è aggiudicato il primo premio all'ultima edizione del World of Warcraft Movie Summer Contest. Creato da Jason Choi di Riot Films (**www.riot-films.com**), questo cortometraggio racconta in otto minuti la storia dell'amicizia tra due uomini e una donna, che degenera in una rivalità profonda. Choi è stato in grado di costruire una narrazione toccante e commovente, sfruttando i limiti estetici e tecnici del gioco a proprio vantaggio. Niente dialoghi stucchevoli, ma flashback e angolazioni da colossal hollywoodiano. Opere come "Edge of Remorse" contribuiranno ad accrescere la popolarità del machinima in quanto forma di espressione artistica a tutti gli effetti.

In secondo luogo, gli autori di machinima non sono restii a trattare tematiche di natura extra-ludica, dai disordini urbani di Parigi allo sfruttamento dell'immigrazione dell'Europa dell'Est. Nell'ambito dei machinima del realismo sociale spicca il video "An Unfair War" diretto da Thuyen Nguyen (**www.devinquest.com**), creato nel giugno 2006 con *The Sims 2*. Bypassando i montaggi frenetici alla MTV e le colonne sonore roboanti che caratterizzano fin troppi filmati disponibili in Rete, Nguyen ha adottato un approccio "minimalista", diretto e sincero per esprimere i propri commenti sul conflitto iracheno.

Altro prodotto di grande impatto è "Better Life", realizzato dal britannico Rob Wright (**http://digitaldouble.blogspot.com**) con *Second Life*. Il filmato, una sorta di video musicale della durata di quattro minuti e quarantasei secondi, descrive il desiderio di un disabile di vivere una vita migliore. Ma il machinima può essere usato anche per ricostruire momenti di storia passata. È il caso di "Est Mori", creato nel settembre 2006 dallo studente dell'Università di Stanford Nicholas Wener (**www.stanford.edu/~nwerner**). Wemer si è servito di *Rome: Total War* per realizzare una specie di documentario. Il filmato è centrato su un dialogo tra due soldati cartaginesi che agiscono come "esche" per ingannare l'esercito romano. Consapevoli che il tentativo di depistaggio li condurrà inevitabilmente alla morte, i due discutono le implicazioni del loro gesto.

Tutti i filmati succintamente descritti in questa pagina sono esempi di contenuti originali generati dagli utenti. Forma di produzione amatoriale, ma non per questo inferiore ad altre, il machinima ha un grande potenziale artistico e commerciale per il settore dell'animazione, ma anche per il videogame in generale. A tutti gli interessati, non posso che consigliare di visitare il sito **http://machinima.com**, il punto di riferimento della comunità dei giocatori-registi.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica.game culture (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: matteo.bittanti@futureitaly.it.